

576 KByte

**ÓRIÁSI AJÁNDEKOK!
JÁTSSZ ÉS NYERJ!**

**100.000 FT ÉRTÉKŰ
NYEREMÉNYJÁTÉK**

**1700 FT ÉRTÉKŰ
576 KBYTE SHOP
UTALVÁNY**

**1000 FT ÉRTÉKŰ
LEVÁSÁROLHATO
KUPON**

**AZ
576
ÚZLETEKBEN
25 %-KAL
OLCSÓBB!**

2008. márc.
799,-



A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

TESZT

RESIDENT EVIL 5

**Horrorszafari Afrika szívébe!
Végigjártottuk az új klasszikust!**

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

DAWN OF WAR 2

**Minden idők legjobb stratégiai játéka
komoly meglepetésekkel!**

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

TOM CLANCY'S HAWX

**A Ubisoft megpróbálja legyőzni
az Ace Combat-sorozatot!**

GOD OF WAR 3

Kratos minden idők egyik leglátványosabb háborúját vívja Zeusz és többi isten ellen!

Tesztek

Wheelman, Dragon Quest V,
GTA The Lost and Damned,
Race Pro, Sonic: Black Knight,
Immortals, X-Blades, Prismany,
50 Cent: Blood on Sand



FIGHT NIGHT 4



BATMAN ARKHAM ASYLUM



LOST PLANET 2



BATTLESTATIONS PACIFIC

A FÉLELEM ELKÍSÉR

2009. MÁRCIUS 13.



RESIDENT EVIL™

RESIDENTEVIL.COM

18+



PLAYSTATION 3



XBOX 360

CDPROJEKT

CAPCOM®

RESIDENT EVIL™ © CAPCOM CO., LTD. 2009. ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION™ and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. soft group of companies.

Impresszum

576

576 KByte

A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos

Balogh Zsolt

Marketingigazgató

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó

Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levél cím: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda

Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felélős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés


Hirker Rt, NH Rt.


Előfizetés


Comgame „576” Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levél címe: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elfozites

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN: 2060-3126

KIEMELT PARTNEREINK



Számítógépeink védelmét az
**ESET
NOD32
Antivirus**
biztosítja. 



A könyvbíródalom
Libri®



AFRIKAI-MÁGYAR EGYESÜLET
AHU
www.ahu.hu



SZIASZTOK!

A nagyjából másfél hónapig tartó játéklíánynak ezennel hivatalosan is vége: megszámlálhatatlan mennyiségű program érkezett be a szerkesztőségbe – illetve egész pontosan 29. Ennek következtében egy hónapra még az anime/manga rovatról is le kellett mondanunk. De boldogan tettük, hiszen az olyan minőségű programoknak, mint a Resident Evil 5, vagy a Mad World, vagy a Dawn of War 2, mindig szívesen áldozunk fel pár további oldalt.

Szerencsére nem csak tesztek terén voltunk jól elerésztve, de a bejelentések terén is csak kapkodtuk a fejünket. Az egyik nap megérkeztek az első információk a God of War 3-ról, pár nappal később pedig a Mass Effect 2 első videóját izgulhattuk végig. Aztán jött a Fight Night és az Alice folytatásának híre, majd a Red Dead Revolver második része is bekérdezkedett a magazinba.

Rádásul következő számunk is hasonlóan zsúfolt lesz, ezt már most látjuk.

Az előző számunk introjában megemlített új weboldal is készülődik: mikor e sorokat írom, a belső hálózaton már elérhető egy működő verziója – szóval úgy tűnik, márciusban elindulhatunk (további részletek a Csevegőben). Felhívniánk azok figyelmét, akik a Need for Speed-akciónk keretében három hónapos előfizetést kaptak, nézzék meg email-fiókjaikat, hisz a boltokban átvehetik az ajándékot. Mi van még? A megszokottak mellé még egy ajándék kupon, egy kilincsre akasztható „anyatávoltartó” és rengeteg nyereményjáték jár. Találkozunk áprilisban is!

Jó játékot!
Grath

576 KRYTE 05. SZÁM 2009. MÁRCIUS

tartalom

MÉG TÖBBSZ AKARSZ LÁTOGASS EL AZ 576. HÚRA



30

FIGHT NIGHT: ROUND 4 HÁBORÚ A RINGBEN

A negyedik menet minden eddiginél valószínűbbnek ígérkezik – így végre még változatosabb módokon verhetjük el magunkat az online arénákban!



34

BATTLESTATIONS PACIFIC HÁBORÚ A CSENDES-ÓCEÁNON

A magyar fejlesztők új játékról előző számunkban interjút olvashattál, most pedig már egy kipróbálás utáni előzetest tudunk prezentálni.



38

BATMAN: ARKHAM ASYLUM HÁBORÚ A DILIHÁZBAN

A Denevérember ezúttal diliházban üldözi a sok-sok év alatt összeszedett ellenségét, élükön természetesen Jokerrel.





576 KBYTE TESZTEK

50 CENT: BLOOD ON THE SAND	80
ALLIED ACE PILOTS	97
BOMBERMAN 2	97
BROKEN SWORD WII	76
DAMNATION	87
DEAD RISING:	
CHOP TIL YOU DROP	92
DESTROY ALL HUMANS! 3	59
DRAGON QUEST V	95
FOOTBALL MANAGER LIVE	71
GTA4: THE LOST AND DAMNED	63
JEWEL QUEST EXPEDITIONS	96
HAPPY COOKING	97
HOUSE OF THE DEAD OVERKILL	66
MAD WORLD	84
MAH-JONG QUEST	97
PEGGLE DUAL SHOT	96
POPULOUS DS	96
PRINNY:	
CAN I REALLY BE THE HERO?	94
PUZZLE QUEST GALACTRIX	96
RACE PRO	60
RESIDENT EVIL 5	52
RETRO GAME CHALLENGE	97
SEGA MEGA DRIVE	
ULTIMATE COLLECTION	77
SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS	58
SONIC AND THE BLACK KNIGHT	64
TOM CLANCY'S HAWK	88
WHEELMAN	68
WH40K: DAWN OF WAR 2	72
X-BLADES	78

06 CSEVEGŐ

E hónapban: új weboldal, bankkártyás fizetés, és rengeteg nyereményjáték

08 PARTIBEMUTATÓ

Ellátogatunk Japánba és Amerikába, hogy egy játék-temi kiállítást és két launch partyt mutassunk be

10 HÍREK

Emberrablás fénypisztollyal, a világ tán leghosszabb című játéka, valamint egy kertész-szimulátor

18 DIGIC PICTURES-INTERJÚ

A rendelt intrók mesterei osztják meg történeteket goblinokról és oktöndi marketingesekről

20 GŐZÜK VAN RÓLA

Hogyan lett a Valve-ből a PC-s világ királya. Történet a felhasználók kiszolgálásáról...

22 TRÓNKÖVETELŐ – AZ IPHONE

Utánajártunk, vajon van-e rá esély, hogy az iPhone, mint játékgép lenyomja a PSP-t vagy a DS-t

24 LOST PLANET 2

A Capcom minden számban szolgál valami új bejelentéssel – ezúttal az EDN3 bolygóra térünk vissza

26 STAR OCEAN: LAST HOPE

Előzetes a sci-fi széria előzményeiről, átalakult harcrendszerről és egy vezethető űrhajóról

28 SABOTEUR

Nácik által megszállt Párizs, plusz egy akaratos ír autósversenyző

30 FIGHT NIGHT: ROUND 4

Óriási pofonok, láthatatlan bíró, és valami egészen elképesztő látványvilág fogadja majd a játékosokat

32 JUST CAUSE 2

Diktátorok uralmát megdöntögetni hősünk, Rico számára hobbiként is felfogható

34 BATTLESTATIONS: MIDWAY

Kipróbáltuk az Eidos Hungary új akciójátékát. Kipróbáltuk az Eidos Hungary új stratégiai játékát

38 BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Mr. Bőregér a világ egyetlen gótikus diliházában hajkurássza rosszakaróit

42 GOD OF WAR 3

Kratos eddig sem viccelt, most azonban még vadabban küzd igazáért

csevegő

Szerencsére az előző szám után senki nem jött azzal, hogy leszidjon minket a Bloody Roar-mellőzés miatt, így a weboldalra tudtunk koncentrálni

Szevasztok!
Érdeklődnék, hogy nem akartátok-e előbb-utóbb bevezetni a bankkártyás fizetés lehetőségét a webshopban? Értsem én, hogy nálunk ez nem divat még, de azért a XXI. század kilencedik évében talán nem lenne nagy kérdés ez. Tudom, sokan nem merik használni, de nekem például sokkal jobban bejönne, mint az utánvétes szórakozás – főleg, hogy én napközben, bármilyen fura is, nem otthon vagyok, hanem dolgozom.

Csatesz
Egyfelől igen dicséretes, hogy nem lopod a napot, hanem húzod az ígát. Figyelmed-be ajánljuk azt a lehetőséget, amellyel megadhatod, hogy milyen címre szállítsa ki a futár az árut – mert ma, a XXI. század kilencedik évében már munkahelyre is kérhetisz kiszállítást. Másrészt, ha bankkártyával fizetsz, azt is ki kell szállítanunk – szóval ilyen szempontból tökéletes, hogy utánvétellel fizetsz, bankkártyával, vagy épp természetben. Nem mintha utóbbi lehetséges lenne. Amúgy igen, a bankkártyás fizetést tervezzük elérhetővé tenni. Pontos dátumot nem mondanék, de úgy saccoljuk, 2032-ig valahogy megoldjuk. Esetleg előbb, mondjuk áprilisban... És ezzel át is érünk a következő levélre...

NYERTESEINK

Az előző számunk nyertesjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Valentin nap

Vörös X360-kontrollert nyert:
Pocsai Sándor, Budapest

Fallout 3

Halo Falloutot nyertek:
Radó Richárd, Hosszúhetény
Matuszka Máté, Szolnok

Street Fighter 4

X360-os SF4-et nyert:
Fábián Tímea, Kávás

Halo Wars

Halo Wars nyertek:
Horváth Zsolt, Budapest
Galambosi Máté, Acsa

Burnout Paradise

PC's Ultimate Boxot nyertek:
Sike Atilla, Komló
Tóth András, Szélesfehérvár

Ezen számunk nyertesjátékai

HAWX (06. oldal – itt jobbra), Dawn of War 2 (74. oldal)
X-Blades (81. oldal), HAWX (igen, még egy; 89. oldal)

Lord of the Rings Conquest

PS3-as Conquestet nyert:
Szepesi Tibor, Pálmónostora
X360-as Conquestet nyert:
Hasiló György, Budapest

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a nyertesjátékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is mindenképpen tüntesse fel, mert ezen adatok hiányában még az amúgy helyes megoldást sem tudjuk elfogadni. Tényleg, volt, akit emiatt kellett kihagynunk! A nyertesnyek kipostázása a következő szám megjelenéséig megtörténik, erről a nyerteseket a díjak elküldésekor emailben értesítjük.



Helló!

Még nem jelent meg az új szám, de egy büdös szó nem esett még az új weboldalról. Hogy fog kinézni, mi lesz rajta, kell-e majd újra regisztrálni? Milliós kérdés van, nulla válasz. Szóval erről szeretnék többet hallani...

Szildrá

Igazából ez három kérdés, nem millió, de igen, tényleg nem sokat mesélünk az új weboldalról. A tervezett elindulás optimális esetben (minden este krétakör közepén fekete kakaót áldozunk, szóval egész jónak tartjuk az esélyeinket) március legvégén lesz, és lesz az oldalon minden földi jó. Hírek és videók, képek és tesztek, fórum és rengeteg akció. Újra regisztrálni valószínűleg kell majd, de remélhetőleg a mintegy fél perces szenvedésért mindenkit kárpótolnak majd az indulási akcióink. Ezekről, meg úgy általában az egész weboldalról bővebbet az indulás előtt a „régii” oldalon fogsz megtalálni.

Szia Grath!

A weboldalon láttam – aztán később az újságban is –, hogy nyertem nálatok egy programot – de ezt nem kaptam meg, és külön értesítést sem kaptam róla. Kell valami tennem, vagy menjek be egy boltba érdeklődni?

Adder

Igen, mulasztásunk, hogy erről korábban nem írtunk. A nyertesjátékok menete a te számodra – és minden más nyertes számára is – egyszerű: ki kell várnotok, amíg megérkezik a termék. Mindenkinek ajánlott levélben küldjük el a nyereményt, de nem azonnal, nem akkor, amikor közzétesszük a nyerteseket. A nyereményeket ugyanis nem mi, az 576 KByte üzletek ajánljuk fel, hanem, mint mindig olvashatod is, valamilyen magyar kiadó, disztribútor. Éppen ezért a játékok megszerzése függ például attól is, hogy az mikor érkezik be Magyarországra, vagy mikor kapnak készletet. Az esetek 99%-ában nincs gond, és sokkal hamarabb is ki tud menni a játék – de a következő szám megjelenéséig nem kell kétségbe esned. Utána sem persze, mert mindenképpen megkapod a játékot, de akkor már felvesszük veled a kapcsolatot. ■



A Tom Clancy's

HAWX

NYEREMÉNYJÁTÉK



Az An-Tec felajánlásában egy remek X360-as HAWX-játékot tudunk hirdetni. A nyeremény? Egy X360-as példány, egy HAWX-póló és egy HAWX-előlap. Cím: nyeremenyjatek@576.hu (HAWX360 tárgygal)

A kérdés: melyik volt az első játék, amely Clancy egy regénye alapján készült?

BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ
2008.04.06

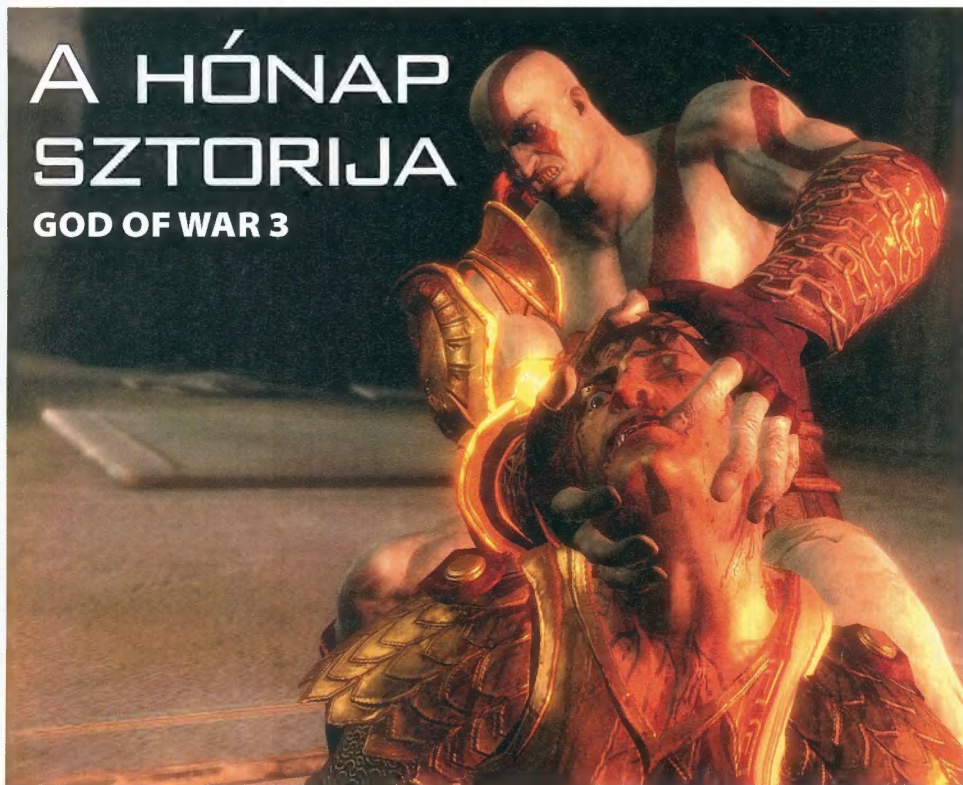
HÍREK

érdekességek

ha szeretnél jólétesült lenni

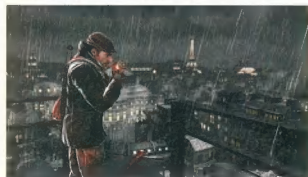
A HÓNAP SZTORIJA

GOD OF WAR 3



EA-ROHAM

Mass Effect 2, Alice-folytatás, G. I. Joe, Dead Space Wii-mellékszál, Fight Night 4, Saboteur, új Army of Two. Ezelős, hogy pár nap alatt az EA mennyi újdonságot jelentett be. Az pedig még inkább, hogy a minőségük is konstans magasnak tűnik (oké, az akciófigurás kalandért nem kezeskedünk); már a kevéske közzétett info alapján.



ELEMZÉSEK

Miért a Valve a legsikeresebb fejlesztőcsapat jelenleg a világon? Mert tudják, hogy mire vágnak a rajongók: egy könnyen használható rendszerre, remek játékokra és állandó, ingyenes fejlesztésekre. Ezt meg is oldották, aminek meg is van az eredménye: sokmillió fanatikus felhasználó. Plusz kitekintünk az iPhone-játékok világába is.



NAGY BEJELENTESEK

A Rockstar végre megmutatta a világnak, hogy miként is gondolják a Red Dead Revolver-folytatást. A God of War imádtuk, az összes folytatásával egyetemben – még szép, hogy izgatottá váltunk a most a világ elé tárt harmadik résztől. Plusz van még Test Drive Unlimited 2, Mario and Sonic 2, Motorstorm-folytatás, és megannyi más...





AOU 2009

[IRTA GRATH]

Február végén került megrendezésre a játéktérmi automaták gyártóinak legnagyobb éves fesztiválja, az Arcade Operators Union, és természetesen minden nagy japán gyártó képviselte magát a legújabb fejlesztésekkel. Az előző számunkban olvasható hasonló szellemiségű, csak épp Londonban megtartott ATEI-hoz hasonló eseményhez képest itt világszintű bejelentések is voltak, rengeteg játék debütált itt.

A legnagyobb újtó a Sega volt, akik ott játék mellett egy vadonatúj, Ringedge névre hallgató hardvert is bejelentettek (lényegében egy baromi erős PC-ről van szó, a cég reményei szerint ez lesz az elkövetkezendő egy-két év standard masinája). A játékok közül messze a legnagyobb figyelmet a Border Break nevű, alapból neten hálózatra kötött akciós program övezte. Ez nem egy illegális határátjárás-szimulátor lesz, mint a neve sejtetné, hanem egy Battlefield-jellegű területfoglalás akciódzorga. Igaz, nem nyugati military stílus alapján készült, hanem jó japán szokás szerint színes meckek, tiniharcosok és románcokkal teljes sztori a körítés – ennek megfelelően ez volt a show legnépzelebb teremtke.

Mik voltak még a trendek? Sokan a leghatalabbakat célozták meg (hangos-színes játékok, az ismert manga- és animekarakterek szerepeltetésével), mások pedig a továbbra is tomboló karcoké-zenes játék örökletet akarták megloagolni. Sokan a hagyományos pachinko/pachislot automatákkal rukkoltak elő, és persze millió mahjong-gép is volt. A legnagyobb öröklet? Hálózatra kötött trivia-bajnokság. Illetve a Wii mozgásérzékelőjének lelopása mindenféle minijáték-gyűjtemennyel – a Nintendo úgyvéddel valószínűleg lecsapni készülnek...

A képek forrása: Destructoid, Arcade Heroes





BORDER BREAK

Battlefield - japán módra. Azaz terület-foglalás online játék 20 fő számára, csak tankok helyett mehekkel, morc katonák helyett vigyorgó és érzelelős tinikkel találva.



PROJECT KERBEROS

Nem teljesen ártjuk, hogy a Sega pontosan mi is akar elérni a Tekken 6 és a Street Fighter 4 után ezzel a csónyáská verekedő programmal, de az már biztos, hogy anime lesz belőle.



DAEMON BRIDE

Mi történik, ha angyalok és démonok által megszállt emberek egymásnak esnek? Kapunk egy csodaszép verekedős játékot, az történik. A fejlesztő az Examu, akiknek az Arcana Heart 2-t is köszönhetjük.



NOAH RA JIGURI

Mivel a kiadott képekkel körülbelül semmit nem lehet leírni, vakon idézzük a játékot kipróbálók: ez a Sega kooperatív játéka kitölti saját kánuzája lesz. Csak, tesszük hozzá, stílus nélkül.



WCCF 2007-2008

A kép árukkodó, ez fociprogram lesz. Na de nem akármilyen! Nincs fix csapat, hanem gyűjthető kártyákból rakhatjuk össze a gárdát, azaz kiegészítők vásárlásával jutunk jobb játékosokhoz.

Vajon ki a retek az a maszkos úrga a bal szélén? A megfektők semmit nem nyernek!



20 YEARS OF STREET FIGHTER PARTY

Noha az eredeti Street Fighter 1987 augusztusában jelent meg, a Capcom kicsit átírva a történelmet, idén február 12-én rendezte meg Los Angelesben a sorozat huszadik szülinapi buliját (a történelmhamisításban nyilván része volt annak is, hogy ez igazából a SF4 marketinghadjáratának része volt). A Kortárs Művészetek Múzeumában megrendezett bulin a legfőbb látványosság a rengeteg játéktérmi SF-automata, valamint az új részért felelős Yoshinori Ono volt. A mosolygós producer – akivel novemberi számunkban interjút olvashattál – mindenkiel boldogan fotózkodott, majd Dhalsimmal kérésre bárkit laposra vert.



Talán senkit nem lep meg, de a cosplayerek csak úgy nyüzsgöttek a bulin

PUZZLE QUEST – GALACTRIX LAUNCH PARTY

Február 19., Sunset Boulevard, Los Angeles. Az apró: az új Puzzle Quest, a közel két éve készülő Galactrix megjelenése. Igaz, a hollywoodi helyszín egy viszonylag kisebb rendezvényt takart, de a Meltown képregényboltban így is remek hangulat kerekedett. A száz meghívott mindegyike tisztelet tette, és az alapjátékban profilé vezettél verték tönkre a Puzzle Quest-űjjoncot. Sajnos azt továbbra sem ártulták el, hogy a konzolos változatot mégis mikor fogják piacra dobni, de legalább néhány csinos lánykával és végtelen mennyiségű ingyen pattogatott kukoricával mindenkit jól tartottak.



ESET Smart Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK
NOD32 vírusvédelem
NOD32 kémprogramvédelem
Személyi tűzfal
Levélszemétszűrő



www.eset.hu

we protect your digital worlds



TOPLISTA USA január 01-31.

JÁTEK	PLATFORM	PONT
1. Wii Fit	Wii	8.0
2. Wii Play	Wii	—
3. Mario Kart Wii	Wii	9.0
4. Left 4 Dead	X360	8.5
5. Call of Duty: World at War	X360	9.0
6. Skate 2	X360	9.0
7. Guitar Hero World Tour	Wii	8.9
8. New Super Mario Bros	DS	—
9. Mario Kart DS	DS	—
10. LoR: Conquest	X360	5.0



A helyzet tovább durvul – a tavaly januári eredményeit mind a Wii, mind a DS megdölgöztette. A Microsoft 40%-os javulást tudott felmutatni, ami érthető, hisz a gép olcsóbb lett. A Sony tudni továbbra is az elemzők mantráját szajkálja: árcsökkenés kellene. A PS-család egy évvel ezelőtti eredménye 278 ezerrel esett vissza (PS3 nélkül 125 ezerrel).

Kishírek a nagyvilágból



Jön a megtorló!

Rémlik Jack Slate neve? Grant City... dereng valami? Érthető, ha nem, hisz a legutóbbi Dead to Rights négy éve tette tiszteletét, és az sem szólt nagyot. A Namco tiszteletadás a Max Payne előtt (külső nézet, idólassítás) egyetlen extrával rendelkezett, és az hősnök kuttyája, Shadow volt. A Retribution alcímű új rész (év végén jön PS3-ra és 360-ra) előzmény lesz, közelharc-al kibővített harccserezzel. ■

KIMUTATÁS

A Nintendo vezetése szerint a pénzkeresésre jelenleg legalcal-masabb játékok



A(S)NES-korszak óta Nintendo-rajongók által várt játékok

ONLY IN JAPAN

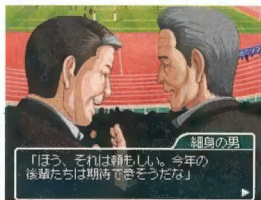


Mystery Meitantei Asami Mitsuhiro: Fukutoshin Renzoku Satsujiniken



Uchio Yasuda neve valószínűleg nem sokak számára hangzik ismerősen, pedig a japán úriember egyike azon íróknak, akiknek művei százmillió nagyságrendben jelentek meg. Műveit detektívregényekként lehetne jellemezni, de természetesen japán stílusban, nem pedig Hercule Poirot döcögős-bajszos modorában. Egy kis misztikum, összetett ügyek, zavaros kapcsolatok, de a végén a fiatal Asami Mitsuhiro kibogozza a szálakat.

Nagyjából ez lesz a DS-játék lényege is, azaz egy újabb nyomozós programhoz van szerencsénk, melyet játékából a Hotel Dusk és az Ace Attorney-sorozat keverékeként fogható fel. Lesz rengeteg beszélgetés, ennél valamivel kevesebb „helyszínelés” és tárgyszeresztés, no meg egy eszelenen összetett



történet. Erre garancia az alapsztori, no meg az elégedett japán vásárlók. Angol nyelvű kiadás? Hát, az előző számunkban bemutatott Yuusha30-nál még talán-talán van erre esély, de egy ennyi szöveggel, japán utalással teli játéknál sajnos mi nem látjuk ezt túl valószínűnek. ■



ROBOTMELLEK

DS-en tenyésznek az RPG-K, de arra nem számítottunk, hogy a Super Robot Taisen-szériát is megkapjuk: pedig nyáron érkezik az angol verziónál Kōrōre osztott csaták, sci-fi környezet, hatalmas mellő csajok, perverz főhős – mi kellene még?



MOO SCENE

Bár a Metal Gear Online-ra regisztrálni nehezebb, mint negyedszerre is megmenteni a Földet, de akinek ez sikerül, az örülhet, mert jön a harmadik kiegészítő. A Meme és a Gene után a Scene három újabb pályát hoz, valamint két új karaktert: Raident és Vampet.



RED DEAD REDEMPTION

A 2004-es Red Dead Revolver egy játékméletében komoly kihívásokkal küzdő játék volt, ezeket azonban a western-környezet és a Rockstar hagyományaihoz méltó történet miatt sokan megbocsátották – és ők a PS3 2005-ös bemutatkozása óta várják a folytatást (a második részt már akkor video-formában tudták prezentálni).



A hivatalos bejelentésre csak most került sor, hisz a fejlesztők a többszöri újakezdés után most már a célegyenesben vannak: a RDR kora összel kerül majd a boltokba, PS3 és X360 platformokon. Ahogy a cím is jelzi – nem csak egy kettészegített megé –, nem egy egyszerű folytatásról van szó. Mind az időkész, mind a főhős más lett: ezúttal a századforduló környékén járunk, amikor a régi vadnyugat már elenyészőben van, a legendás pisztolyhősök megfáradt vénemberek, a koszos falvak helyett új iparosodó városok veszik át.

Persze nem mindenki tud alkalmazkodni: hősnök, John Marston bizonyítja, hogy rablóból lesz a legjobb sheriff, de teszi mindezt a régi időkét idezően durva módszerekkel. A játékmélet finomságairól még nem tudni semmit, de a GTA4-ben és az új Midnight Clubban már bizonyított játékmotor legalább azt szavatolja, hogy a látványval, a hatalmas, szabadon bejárható területtel nem lesz gond. ■

Oldschool
'99/03

DRIVER

Felejtsd el a Driver-szériát ma! Teljesítményét, az első forradalmat volt! Tanner ugyanúgy ugyan minden időben legjobb rendőrhajózási legénygárdát küldetését hajtotta végre, de ettől elképzelni a program szinte tökéletes volt. Mi 98%-ot adtuk rá, a kiadó 99%-ot adott el belőle – aki pedig kipróbálta, az azóta is arra vágyik, hogy végigcsapasson San Francisco hullámos útjait!



POPULOUS 3

A The Beginning aludló program talán a PS-korszak legjobb stratégiai játéka volt, a közszereplés annak, hogy közel sem egy hagyományos aranygyűrűs-seregépítő-lerohanás RTS-t kapunk, hanem egy egyedül, fantasy beütéssel, akcióban sem szokatlanul programot. Igaz, a látvány a hardveren elég szűcsós volt, de aki ezen túltette magát, az élvezte a magával megvívott harcokat...

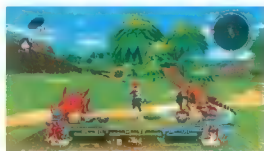


VERSENYEK

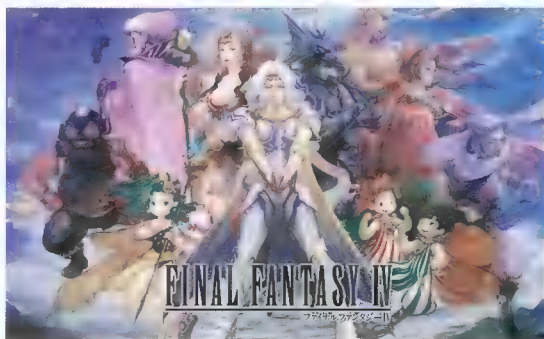
A Nintendo harmadik generációs konzolján volt sok remek játék, de versenyprogramokból hiányt szenvedtünk. Egy hónap volt kivétel, megpedig ez – hisz egy számunkba hirtelen három ilyen program is befutakodott. Igaz, a Penny Racersről szinte megemlíkezni is kár, de a Top Gear Rally folytatása, a Overdrive már fogyasztható termék volt, a Beetle Adventure Racing pedig egyenesen kihagyhatatlan!

Spectrobes:
ORIGINS

Sokan megróbbalták már hasznát húzni a Pokémonok népszerűségéből, és a legmesszebbre a Jupiter által fejlesztett (és a Disney által gondozott) Spectrobes jutott. A két DS-es epizód után most elérkezett



az idő a Wii meglátogatására, lesz és év végén érkező Origins. Az alcime ellenére klasszikus folytatásként működő játék tulajdonképpen ugyanazt tudja, mint az elődök: szörnyek gyűjtögetését és nevelését, sci-fi környezetet, valamint remekül megoldott régészkedést (a seregünket alkotó spectrobe lényeket így szedhetjük össze). A legfőbb változás a grafikat érte, nagy vonalakban a játékmenet maradt ugyanaz – oké, csatában most már csak egy lény vesz részt, nem kettő –, de mivel „rendes” konzolos Pokémonra hiába várunk, ez sem nagy gond... ■



PSP 1.97 2.57 33.37 Bár a Sony szinte naponta tagadja azokat a pletykákat, miszerint gőzerővel készül a PSP utódja, pont e híresztelések magas száma miatt tűnik tutinak a dolog. Ráadásul most két irányból is elkezdtek ömlelni az értesülések. Az egyik a PSP-4000 néven futó gépről mesél, amely egyfajta „PSP Lite”, azaz teljesen átalakított verzió lenne. A hírek azonos képernyőméret mellett kisebb gépről szólnak, amit egy, a mobiltelefonokhoz hasonlóan feltölthető képernyő segítségével érnek el (hadd ne tegyük hozzá minden mondatához: állítólag). A másik hír már egyenesen a PSP2-t említi, amely jóval erősebb hardver mellett már UMD nélkül hódít, és minden játék letölthető lesz rá.

Kiszállt a nyolcadik utasi! A Sega hatalmas csinnadrattával jelentette be pár éve, hogy megszerették az Alien-filmek játékogait, és rögtön két játékkal készültek elvárásolni mindket. Az egyik a Gearbox által gondozott szakasz-alapú FPS volt, a Colonial Marines, a másik pedig az Obsidian által készített, még cím nélküli RPG. Nemrég kiderült, hogy az Obsidian dolgozóinak egy részét elküldik, és minden jel arra

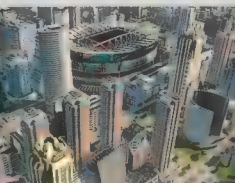
mutat, hogy a Sega törölte a játékot. Ráadásul az FPS sincs jó helyzetben, állítólag ott is a minőségnek vannak komoly bajok, úgyhogy ott is bármelyik pillanatban lesújtathat bárd.

Ai után történt... A Square-től sosem állt távol, hogy ugyanazt a játékot többször is kiadja, és úgy tűnik, hogy megint valami hasonló folyik náluk. Igaz, most olyasmiről van szó, amit angolul sosem kaphatunk meg a Final Fantasy 4: The After Years című játékról. Ez természetesen az FF4 folytatása, Cecil és Rosa gyermekének főszereplésével, ami Japánban mobiltelefonokra jött ki, meghozza azt epizódot. Ez készül most Wii-re, de hogy korongon kapjuk-e meg, avagy letölthető formában, azt még nem tudni.

Űrszekerek Amikor a Bethesda összeállt a Splash Damage csapattal, senki nem tudta, mire is készülnek. Biztos információ most sincs, de legesélyesebb egy Star Trek-es multiplayer FPS, a Star Wars Battlefront mintájára. Persze a világ-hoz nem annyira illik az eszevesztett akció, így vagy az univerzum messzi mélyébe vagy távoli jövőjébe helyezik majd a programot. ■

White Gold:
War in Paradise

Az Ukrán Deep Shadows fejlesztőcsapata eddig minden bizonnyal sokkal nyugodtabb lenne, ha nem készülne az Eidosnál a Just Cause 2 – merthogy a két játék közt bizony nem kevés hasonlóság van. Itt a Karib-tenger környéki paradicsomban járunk, egy, a kormány által mindenre felhatalmazott ügynök szerepében. A háttérstóri szintén egy különlegesen veszélyes drog gyártót kell elkapnunk, de amíg ide eljutunk, gyakorlatilag mindenkiel összebarátkozunk. A teljesen nyílt játékművet FPS-ben (gondolj a Far Cryra, csak esősebb vidéken) sok banda vár problémamegoldóra, elköthetünk autót, hajót és repülőt, lesz majd szitilépés és párbeszéd is. A PC-s verzió orszol már megjelent, az angol kiadásra (akkor már 360-on is) viszont pár hónapot még várni kell – addig remélhetőleg kijavítják a millió programhibát is... ■



Cities XL

Nem, a Cities XL nem csak egy minőségi polgármester-szimulátor lesz a SimCityk stílusában. Persze az e téren támasztott követelmények mindegyikének megfelel: 500 ebtérő épület, földig zoomolás lehetősége, kiemelt figyelem a közlekedésre, ezernyi tanácsadó, ami csak kell. Ezen túl azonban még két fontos eleme lesz: az egyik a minijátékok, a másik pedig az online lehetőségek. Az előbbi – a játékból a GEM néven futnak – a valóságban „maxijátékokat” takar, azaz olyan modulokat, melyek nem egy egész városral foglalkoznak, hanem kisebb entitásokkal. Így koncentrálnak egy autógyárra, próbálhatunk vidámparkot vagy siklóponton építeni, és mind-mind külön lehetőségekkel vár minket. Online tereken MMO-ra hajtja a játék – előzetes is lesz –, ahol a körülöttünk lévő metropoliszokkal kereskedhetünk. Megjelenés nyár elején, csak PC-n. ■

ÁLLÍTÓLAG...
meg nem erősített tartomány

MANAPSÁG TELJES ERŐVEL TOMBOL A RETRÓ, ÉS ENNEK EGY FONTOS ELEME A RENGETEG REMAKE MEGJELENÉSE. MOST KÉRT OLYAN BOXJÁTÉK TÉR VISSZA WII-RE, AMELYEK ANNO MILLIOKAT MOZGATTAK MEG. TALÁN NEM IS KELL HANGSÚLYOZNI: ÉGÉPEN NEM SZIMULÁCIÓRA KELL SZÁMITANUNK (HA AZ ÉRDEKEL, LAPOZZ PÁRAT A FIGHT NIGHT 4 ELŐZETESHEZ), HANEM MULTIS ÖKÖRKÖDÉSRE.

KIVÉNHEDT HARCOSOK?



READY 2 RUMBLE: REVOLUTION

Az egykor Dreamcasten arató program kiadásának megváltozott, mióta utoljára láttuk. Ettől például minden híres versenyző (az Aran csak a játékok neveire köthetjük ki a példát): így Afro Thunder és a legújabb hírességek (Brad Pitt, Shaquille "David Hasselhoff" Jackson) fogják győzelmeiket a ringben. Ettől elegendő az is, hogy a wimote és a punchtek (még oké) sokkal legerősebbek, mint a gombahatár, így lehet győzni.

PUNCH-OUT!!

A NES-es boxjáték szinte változatlan formában került vissza, ami azért vajon felháborító. A látvány egy közepes klasszikus szintjén van: de itt legalább a régi harcok között vághatunk véres, szenvedő (illetve vértelen) hisz Nintendo-játékok beszélünk). Az irányítás is a kalimálásra épül, egyedre nem tudni, hogy igazán jól választható lesz-e egy klasszikus gombnyomásra, elhajlásra, sőt a rendszert, avagy sem.



Mozikba került végre az új Street Fighter-film (legalábbis az óceán másik oldalán), és a kritikák bizony nem túl fényesek. A legjobbak még azok, ahol a végső konklúzió az, hogy a film olyan rossz, hogy az már jó. Sajnos azonban többségben vannak azok a vélemények, amelyek szerint Chun-Li kalandjai nemcsak egyszerűséggel unalmasak és otrombák. Azt azonban mindenki megjegyzi, hogy a karakterek nem sok köze van az "igazi" harcosokhoz, és senki nem érti hogy miként lehet úgy Street Fighter-mozit készíteni, hogy a híres karakterek közül csak a említett lányka van benne, de Ken, Ryu, Blanka, Cammy és a többiek hiányoznak. Na de mindegy, zárjuk egy jó hírrel: Brett Rattner, a God of War-film rendezőjét a forgalmazók felmentették a pozícióból...

Videojáték menni Hollywood

Játék	A történet
WING OF FIGHTERS (Scow) Bemutató: 2009 Rendező: Gordon Chan (A medál) Forgatókönyv: Rita Augustine (ez az első filme)	A film egy vadonatúj sci-fi fordulatot hoz a játékok világába, amelyben egy gonosz erő a harcosokat különféle világokba hurcolja, ahol a helyiekkel kell megküzdniük. Na mindegy, Maggie Q lesz Mal...
MORTAL KOMBAT: DEVASTATION (Thississolo) Bemutató: 7 Rendező: mik (igen, ez a neve; csak egy Steven Segal- és egy Xzib-film csinált eddig)	A második film óta készült a Devastation, de vagy 15 órával később érkezik a forgatókönyv után a Midway csak most hagyott jóvá tervet. Az imob értékelési ellenére még nincsenek szereplők.
ESCAPE FROM CITY 17 (-) Bemutató: YouTube Rendező: David és Ian Purchase Forgatókönyv: nem volt	Két epizód, összesen 500 dollárral, tervet, forgatókönyv, segítő nélkül – de a Half-Life 2 világát tökéletesen sikerült átültetni a filmvászonra. Igaz, a kamera sokat remeg, de az effektek ütnek, a sztori rendben van, a hangulat pedig tökéletes.
CLOCK TOWER (Soviv) Bemutató: 2009 Rendező: Martin Weisz (The Hills Have Eyes 2) Forgatókönyv: Jack Anderson (Crocodile 2, Killer Rats)	A forgatókönyv-író eddigi munkásságából telve az Aranyglopból nem kell aggódnia, hogy lezajlik a történet... Vérs horror lesz Britannyi Murphysel a főszerepben, a címén túl a játékokhoz sok köze nem lesz...
CITY OF HEROES (7) Bemutató: 2010 Producer: Tom DeSanto (X-Men 1-2, Transformers 1-2)	Nem teljesen érjük, hogy a játék miért kell megvenni, hisz ez pont arról szól, hogy mi ismert superhősök helyett mindenki megalkothatja saját figuráját – így pont közismert karakterek nincsenek benne...

TOPLISTA

2009. február 16-22.

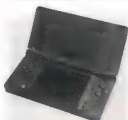
WEEK	PLATINUM	POINT
1. Killzone 2	P53	9.7
2. Fallout 3	PC	9.0
3. WoW: Wrath of the Lich King	PC	9.5
4. Guitar Hero 3	X330	-
5. FEAR 2	PC	8.5
6. Fallout: New Vegas	PC	-
7. World of Warcraft	PC	-
8. Need for Speed	PC	-
9. WoW: Burning Crusade	PC	-
10. Code	PC	-

OLIMPIAI JÁTEKOK

A fedettpályás pénzgyártás bajnoka: Sega!



Bármint is gondolunk a Mario and Sonic a the Olympic Games című programról, két dolog teljesen biztos. Egy: sokkal, de sokkal élvezetesebb volt, mint a realisztikus feldolgozás. Kettő: a Wii-re és DS-re megjelent játék eladásai a 13 milliót közelítik, vagyis bőven verik bármelyik Call of Dutyt vagy a GTA4-et. Adjuk össze: két dolog, és nyilvánvaló, hogy a két, egykor ellenséges figurából elválaszthatatlan barát lett, és a februárban esedékes Vancouver téli olimpiára megint összeállnak. Ugyanúgy minijátékokként kapjuk meg a sportágakat, természetesen a két gép eltérő, egyedi képességeit kihasználva (Wii-n használhatunk Mii-ket és lesznek letölthető extrák, DS-en pedig wifit át négyen is csúszkálhatunk). A megjelenés még idén várható, pár héttel az Olimpia előtt.



■ **DSI** áprilisban Április 3-án Európában, így nálunk is a boltokba kerül a harmadik generációs DS, melyet a Nintendo DSI névre kereszteltek. A két apró kamerával felszerelt, kicsit átalakított (nincs többé Game Boy-kompatibilitás), online játékból kiegészített masina ára 150 font lesz, a magyar részletekről még nem tudni. ■

A JÁTEK-ÉLETHÁZ

számokban

50

hazai fejlesztésű és a Sega Master System géphez kompatibilis játékok

1

komputeres kiegészítő a DS-i játékokhoz

56

hazai fejlesztésű és a Sega Master System géphez kompatibilis játékok

4.5

komputeres kiegészítő a DS-i játékokhoz

493

hazai fejlesztésű és a Sega Master System géphez kompatibilis játékok

12

komputeres kiegészítő a DS-i játékokhoz

300 ezer

hazai fejlesztésű és a Sega Master System géphez kompatibilis játékok

45

komputeres kiegészítő a DS-i játékokhoz

200 millió

hazai fejlesztésű és a Sega Master System géphez kompatibilis játékok

Kishírek a nagyvilágból



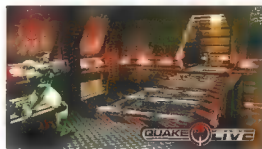
Tűszéjtés, fénypisztoly

Tragikus esetről van szó, ám mégis, nehéz megállni mosolygós – vagy földön fetregős röhejes – nélkül. Történt ugyanis Brásilában, hogy egy embernek egy asszony 42 reallal (4500 Ft) forralt tartozott. Emberünk el is indult behajtani jussát – idáig túl sok extrémis nincs a történetben. Az akcióhoz használt eszközei viszont már említésre méltók: egy Sega Master System géphez kapható fénypisztolyt használt. Senki nem fogott gyanút, és az elkövetőre végül a brazil kommandósok vonultak ki, teljes harci díszben. ■



Test Drive Unlimited 2

A Test Drive Unlimited hatalmas siker volt, és a mai napig sokan játszanak a Hawaii-t szabad játszótérül kínáló programban. Az Atari már évek óta csöpögött az információkat, miszerint készül a második rész, de konkrétumokat egyelőre nem tudunk. Most azonban kikerült néhány kép a játékból, melyeken látszik egy nagy váltás: ■ utcai/országi versenyek mellé megkapjuk ■ off-road futamokat is, sárral, buggykkal, crossmotorokkal, no meg minden időjárási nyavalyával, amit el lehet képzelni. A megjelenési dátum, és a platformok még ismeretlenek. ■



Quake Live

Ma már böngészőben sokféle játékot lehet játszani, de azt még e „platform” lelkes hívei is elfogadták, hogy komoly akciójátékokra ez nem alkalmas. John Carmack azonban másképp gondolta, és mivel ő ilyen figura, gondolatait tett követte. Fiatal tanítványával együtt megalakította a Quake Live-t, ami gyakorlatilag a Quake 3 Arena ingyenes, böngészőben játszható (csak egy 4 MB-os modult kell letölteni) verziója. A bétaverzió mindenki által kipróbálható a www.quakelive.com oldalon keresztül: csak azt nem értjük, hogy a Q3DM17 pálya miért nem elérhető. ■

MODERN HADVISELÉS

Az orosz hadsereg a világ egyik legmodernebb és legerősebb hadserege. A hadsereg a világ egyik legmodernebb és legerősebb hadserege. A hadsereg a világ egyik legmodernebb és legerősebb hadserege.

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

ÖSSZEVETÉS

■ kitalált Skira szigetét az oroszoktól elfoglaló kínaiak legyőzése	■ BEVETÉS	■ kitalált Csehország országát elfoglaló kommunisták legyőzése
Kiska szigete Oroszország és Alaszk között	■ A HELYSZÍN-LEHETŐSÉGE	Csehország, a fejlesztők otthona
350 négyzetkilométer, erdővel, hegyekkel és falakkal	■ A TÁJ	225 négyzetkilométer, erdővel, hegyekkel és falakkal
65 fegyver, eltérő löszertípusokkal és kiegészítőkkel	■ ARZENÁL	72 fegyvertípus, plusz rögzített fegyverek
55 jármű (földi és vízi egységek, helikopterek)	■ GÉPJÁRMŰ	50 jármű (földi és vízi egységek, helikopterek és repülőgépek), összesen 167 variációval
három fő van ■ szakaszunkban, őket lehet közvetlenül irányítani	■ TÁBORI KÖRNYEZET	■ High Level opcióval klasszikus RTS-nézetre válthatunk
32 fő (PC), 16 fő (X360, PS3)	■ KÖZÖSSÉGI JÁTÉK	2 fő
2009. nyár	■ MULTILAYER	128 fő (PC)
→ teljesen realisztikus ballisztika (eltérő lövedékek eltérő hatásainak modellezése)	■ MŰKÖDÉS	2009. nyár
→ minden kráter, megsemmisült ház az egész kampány során úgy marad	■ JÁTÉK	→ a civilek extra küldetéseket adhatnak
→ minden katonának egyedi arca és ruházata lesz		→ a sebesülteket lehet fedezékbe húzni, ahol felgyógyíthatjuk őket
→ a nagyobb csatákban akár száz NPC is részt vehet		→ bármikor lehet váltani a környéken levő szakaszok között
→ PC-n lesz küldetés-tervező		→ kézzel lehet kommunikálni társainkkal, ha a rejtés fontos
		→ lesz minden tud küldetés-tervező

Bár az EA-t megpróbálták meggyőzni arról, hogy a gazdasági válság (1000 fő feletti munkahelyvesztés, a készülő június 20%-ának elkészülése a kiadó tudja, hogy csak ekkor lehet a játékot kiadni) túlélni és a helyzetet: kiváló minőségű játékokat kell készíteni. Ezek lehet: *Hyperbolic Journey*, *Elmárgatás a várakozásoktól - mint mondják a Dead Space* - de inkább *Dead Space* - és majdan *Resident Evil* -t, mindenféle sikeres folytatásoknak, kiegészítéseknek és EA-tól független játékoknak szórta az érdeklődést bejelentések. Ezek közül a legújabb egyről írunk röviden, az *Assassin's Creed* új generációjának előzeteséről!

MASS EFFECT 2
BIOWARE

Tudtuk, hogy készül a Mass Effect 2, hogye tudtuk volna, hisz eredetileg is trilógiának indult a dolog. Akkor is szép azonban látni, hogy a BioWare tényleg dolgozik „játékon – ha már a beígért lehetőségek tartalmak terén elég gyér a felhozatal (most jelentették be a második pakot, egy arénabajnokságot). A rövidke videónak minősége egy dolog derül ki – hogy Shepard kapitányt halottként tartják számon. Mivel azonban kiderült, hogy a ME2 „megeszi” majd az első rész mentéséit, biztos vagyunk benne, hogy előbb-utóbb kiderül: ez csak átverés, és sokkal inkább foglyul ejtve éldegél valami geth-börtön mélyén. Ezért rögtön adódna is a játék szorja: az első rész hősnéke kiszabadítandó, akár egy új csapattal, akár a régiékel. Persze mindez csak spekuláció, de nekünk azért tetszene ■■■ elképzelés. Megjelenési dátum: nincsen, platformokról sem tudni (ez első rész alapján az X360 és a PC adottan tűnik, a nagy kérdés, hogy PS3-ra is átvonulnak-e).



Q. A. JOE
ELIZABETH H. HELIX

ga, a nyár végén a mozika körül a 15-20 éves nálunk is hatalmas sikerrel terjesztett akciófigurákra alapuló egész estés mozifilm, és ezzel együtt megkapjuk a játékfeldolgozózt is. El tudjuk képzelni, ugye? FPS, fedezékharc, marcona katonák, meg online Kobra-Joe ütközések... de ezúttal nem erről van szó – nagyon nem erről! A mozi alcímének elhagyása jelzi, hogy itt nem is filmet fogjuk követni. Ennek azonban sokkal fontosabb, hogy a régi idők szokásos FPS lesz, hanem a járték idező idező, felső nézős kooperatív lövöldözés. Csak azért néztes szekeiót említhetünk, mint legközelebbi rokont. A G.I. Joe kiemelten támogatja a kooperatív szórakozást, az összes jármű sokkal hatékonyabb lesz így, ráadásul a három osztályba sorolt hősök (közéharci, távoli/hatékony, illetve kéz keveréke) így kiválóan kiegyensúlyozhatók egymással. Rengeteg megnyitható karakter, végtelenül egyszerű irányítás; nyáron, a PC-t leszámítva minden platformon.



ALICE **THE HORSE**

2000-ben jelent meg az Alice PC-re, és azonnal kultjatek lett belőle. Lewis Carroll hallucinogén-futóteő örült mesejéből hasonlóan „épkézláb akciójatek” született, és Alice, örök tekintetével és hatalmas, vérs késével egy generáció kedvenc jatekkaraktere lett. American McGee, a jatek megálmodója azóta ugyan sokkal zavarosabb vizeken kalandozik, de idén eljött végre a lehetősége ■ EA-vel megegyezt fűrés második fordulóján. Ennek nagyjából kilenc hónapon belüli eredménye is lesz, hisz „jateköt – P3S-on, X360-on és PC-n – még idén tervezik megjelentetni. Ehhez képest az, hogy az egy képen kívül semmi közefogható információ nincs az új Alice-ról, elég meggömbölt. Annnyit sikerült kiszni belőle, hogy nem remake lesz, hanem folytatás; hogy lesz benne valami ismét szintű multiplayer (inkább koopa számítunk, mint Alice-klónok háborújára). A látványterv mindenesetre imádjuk!

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
EA MONTREAL

Az Army of 200 a 2008-as év egyik legkellemesebb meglepetése volt, különösen a minden várakozást alulmúló előzetes verzióhoz képest. A második részt ugyanarra a militáris hangulattal együttműködésre épül, mint az első, és a két húszórás kitéte sem változik. Ami viszont más lesz, az a környezet: a világ körül, turnét egyetlen hatalmas város váltja fel (a nevéért még nem tudjuk, de Shanghai elég erős esélyes). Ez fogjuk látni háza, utcáit, utcáit, negyedét, negyedét bejárni, megfigyeltetni, felszabadítani. Természetesen a kooperatív akciók tárháza alaposan megnövekedett, és most sokkal több járművezérlésben is részt vehetünk. A játék hangulata is megváltozik, kicsit visszafogja a két amerikai faszagerek szétlő mindenkit" hangulatot, és némi képp embérségre épül a világképp fog szagúrozni a játék – morális döntésekkel, civilekkel. Bővebb információk remélhetőleg következő számunkban!

**BŐVEBB
ELŐZETESEINK**

DEAD SPACE: EXTRACTION (EA REDWOOD SHORES) 17. **OLDAL** SABOTEUR (PANDEMIC) 28. **OLDAL** FIGHT NIGHT: ROUND 4 (EA CHICAGO) 30. **OLDAL**



„A válság igazából áldás a videójáték-iparnak!”

John Ricciardi, EA-nagyfőnök a DICE rendezvényen. Nem arra gondolt, hogy milyen jó dolog is több ezer embert kirúgni, hanem arra, hogy a gyenge minőséget termelő cégeket a válság kiirtja. Háát, furcsa megközelítés...

„Ha egy filmben van egy káromkodás, azt egyszer hallod, de egy játékban mindig visszamehetsz oda, és újra hallani fogod!”

Sue Clark, az angol BBFC film-besoroló szervezet szóvivője. Szegénynek még senki nem szólt arról, hogy ma már (sőt, a VHS 1975-ös indulása óta) a filmeket is vissza lehet tekerni...

„A Metal Gear Solid 4 és a Metal Gear Online trófeáival kapcsolatban mindenkit megnyugtatók: tudunk róla, hogy a játékosok szeretnék a mi játékunkban is trófeákat szerezni. A Konamin belül sok szinten és osztályon tárgyalunk a dolgokról, és amint tudunk valami biztosat, a hivatalos oldalon közzéteszük azt.”

Avagy miként vesztek el a bürokrácia útvesztőiben a trófeáink. Snake már öreg, nem bírja sokáig ezt a tesztet!

„[Február 28-án] szombat este, egy Bungie-vacsora alatt, pontosan 18:36-kor egy négy játékos részvételével lezajlott meccs (pálya: Foundry, játékmód: Infection, játékidő: 3:19) volt az egymilliórdodik online Halo 3 csata.”

A Bungie-blog büszke tudósítása: Egy másik statisztika: az összesített, vérre menő, azaz ranked meccsek időtartama eddig 64.109 év volt.

„A játékipar nagy bajba kerülhet, ha folyamatosan csak folytatásokat gyártunk. Új élmények kellene, és jobb a játékosoknak és a kreatív fejlesztőknek is. [...] Természetesen nem zárak ki egy Little King's Story-folytatást.”

Yasuhito Wada, japán játékdizáner. Nem mellékesen a Harvest Moon-sorozat atyja. Szintén nem mellékesen, tavaly jelent meg a sorozat 18. és 19. tagja. Harvest Moon fejleszt, vizet prédikál...

„A Midway is cég Mortal Kombat-sorozatához fűződő minden jog eladásához keres üzleti partnert.”

A csodáztató álló cég egyik peres ügyének egyik dokumentumából. A mi vagyunk: Mortal Kombat vs. Disney Universe!

„Gözmö sincs ki ez az ember, egy hónapja hallottam róla először!”

John Koller, amerikai Sony-fejes Dave Perryről, aki először említette meg Twitteren az állítólag UMD nélkül működő PSP2-t. Ugyan már John, ez az ember hozta el nekünk az MDK-t és az Earthworm Jim-szerűt! Még mindig semmi? Az Enter the Matrix csak rémlik, John, azaz is ó volt...

„A Resident Evil 5 nem hozott nagy változást a sorozatba, és ez nem is igazán gond, hiszen új gépeken jelenik meg. A hatodik epizódnak azonban már meg kell jelennie, vagy elvesztjük megújult népszerűségét.”

Shinji Mikami, az első négy RE fejlesztésének vezetője: Jun Takeuchi, az ötös részért felelős producer egyetértett vele...



Mama modern asszony: házasszonyból sikeres showwoman lett. A főszereplésével készült Cooking Mama-sorozat eladásai már bőven 3 millió felett járnak, így napjaink egyik legsikeresebb nőjéről beszélünk. Mama azonban megunt a főzőkészítést, a szeletelést és dinsztelest, a klopfolást és a kevergetést – és kiment a kertbe növényeket termesztani. Azonban nem róla lenne szó, ha ebből nem csinálna műsort – hölgyeim és uraim, a tavaszi kertészeti szezonra időzítve a boltokba kerül a Gardening Mama. Először DS-re, siker esetén

majd Wii-re is, és természetesen a magvetés, öntözés, trágyázás, ásás, karózás, rovarirtás, betakarítás lesz a lényeg. Négy kertfélése, 35 ápolható növényrel – Mama következő milliós eredménye szinte garantált!

Destination PlayStation 2009

Fókuszban: a PSP!

E s erre névze újabb... várható... szinte kizárólag... jepré koncent... és egy... játékok... bemutatott... Arctic... alcsímmel... is, de az adrenalinban és... gazdag... stílus nem változik... veszté... ünki, hogy a... utazócirkusz... sem lassul... a... is... A további... között... részlet... és a szinten... óta pletykált... színek... verzióval... A... új húzás... a Rock... se... hallatán... az... gitárok... de... lesz szó... az éneket... a klasszikus... Itt... online... de... már nem várható. Ráadásul... és... nélkül a... Band... az...

RABB SÁNDOR-INTERJÚ

Rendermesterek

Teljesen átlátszó a látványos rendezett filmeket, intrókat? Akkor biztos megérted, miért is fogadtunk el a szexuálisan tartalmas magyar Cinis Pictures-műhelyben. A minőség a rendezői filozofiauk mölött, jelenlét és jövője egyaránt.

Click at

bgyi, miután az új színgén. Andy a Black
Kiss-ről videókat csapott a számítá-
sámpó/printerrel, így lett a (a nevükho-
zódódik az Easy, a Warner Bros. és a
PVA - Crazy Tool), és mi, a Black Kiss
vagyunk. A legelső videó az az
Easy videó, amit a Black Kiss
/Mint a G. a Warner a Black Kiss
vagyunk. A legelső videó az az
Easy videó, amit a Black Kiss

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

[illegible]

A jó tudom, a Terminus 3 egy-
menetelnél dolgoztatok. Mintha az-
nak volna annak idején a lapok, hogy
amit az ILM nem tudott megoldani, az
dolgátok kivált.

[illegible]

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Inc.

[illegible]

© 2000 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406

[illegible]

www.elsevier.com/locate/jmb

videó – vagy csak én nem vettem észre? Mert a tavalyi évünk valóban furcsán alakult. Az egyik fő projektünk olyan volt, hogy köztránsznál két nővel, Minami és Kikuko-val, jöttünk kaszálni a kőrök, utána meg sem lett az üdítő. Aztán kiderült, hogy nem két videó – egy csúszott, a másikat pedig hónapok hirtelen, de ismét, bejött az a THQ kiadás a Darkstalkerhoz, ami a kőrök – szóval nem mindegy, hogy a Darkstalker, a kőrök, vagy a kőrök.

100 words in a subject that you have not covered before.

[illegible]

Kardinalhaus, Herz-Jesu-Kirche, Holzentale

Meg tudjuk állapítani, hogy a szöveg egyike a leggyakoribb típusú szövegnek, az értekezésnek. A szöveg szerzője a Magyar Tudományos Akadémia (MTA) elnöke, az értekezés címe: „A magyar nyelv és kultúra jövője”. A szöveg fő témája a magyar nyelv és kultúra jövője, és a szerző a jövőbeni feladatokról és lehetőségekről beszél. A szöveg szerkezetében a bevezetés, a fő rész és a zárszó látható. A szöveg stílusában a hivatalos, tudományos stílus jellemző. A szöveg célja a magyar nyelv és kultúra jövőjéről való tájékoztatás és a feladatokról való felvilágosítás.

**Hogyan zajlik egy film készítése? Ké-
terveket, esetleg forgatókönyvet**

kaptok, vagy szabad kezet adok a magabiztosnak?



EB, ALEX – A közelmúlt években ment ki dolgozni Amerikába, első munkahelye a Digital Domain volt. Ezt követte a Square Pictures hawaii-i fiókjában eltöltött öt év, majd a szintén hawaii-i elhelyezkedett Andy Vancura, a 3D-szobrász ment dolgozni. Részt vett a Kinok Hoki megvalósításában, majd a DigiC kiválása és annak vezetője.



Szabadrag, Szerellem, Maya

En eddig látható a film 111 más daruclit és nyolcvan- és a digitális képek között. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.



felvétel a film első felében, a digitális képek a második felében. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

Milyen munka a film készítése?

Az amerikai filmeknél a film készítése sokkal hosszabb, mint a magyar filmeknél. A film készítése sokkal hosszabb, mint a magyar filmeknél.

Milyen a digitális világ?

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

„Mára eljutottunk odáig, hogy a játékkipar legnagyobb nevei, a legnagyobb kiadók állnak sorba a Digic filmeiért!”

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

És a filmkészítők is szólnak a digitális világért?

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

Más dolgok, mint a digitális világ. A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

Milyen a digitális világ a film készítése során?

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

Történet: hogy a digitális világ a film készítése során?

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

És nem akartok bővíteni?

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.



DEK HÍRKE

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.



UNIVERSE AT WAR

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.



WARHAMMER: MARK OF CHMUS

A digitális világ a film készítése során a digitális képek használata. A digitális képek a film első felében találhatók meg, a kétszázötven másodperces daruclitok a második felében.

**A közelmúlt legendás PC-s
játékai, magyar felirattal.
Ha lemaradtál róluk, most
megszerezheted őket még
szébb csomagolásban.**



A gyémánt a legszebb ajándék

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJECT

©2008 CD Projekt Magyarország Kft. ■ "Gyémánt Kiadás" logó és felirat a CD Projekt Kft. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév és grafikai elem ■ megfelelő tulajdonosok hírnévének van. Minden jog fenntartva

www.gyemantkadas.hu



0 m í t s a Steam, ami
 rek az során sikeresen átve-
 az
 Steam van
 a nem előre letöltöttünk
 online várnia a
 es a
 a vásárlásoktól és

ehát a Steam a
 amit
 in
 ki.
 sen
 szóval
 van. A Valve
 a
 a
 Direct2
 a
 messzi-messzi távolban van a
 aktív
 bázisától, akkor
 Erre
 két
 találtak
 a
 és

[illegible][illegible]

Nálunk az eladások az utóbbi években az eladások
Az utóbbi években az eladások
és azóta szinte minden áru szállítást
vannak. Az utóbbi években az eladások
veszik a legnagyobb mértékben, így az eladások a
száma több mint száz.

a Las Vegas-i Drake 2009
 ma gyűlösen Gabe a Valve és
 istene mondott ez erőt
 erőt modellről és
 minden üzletember
 nemet Mit a Left
 a sales és
 az ötlet hallatán a
 a Az 3000
 három ezer százalékos az
 ban, ami a és
 mintegy sikerült felülmúlni
 a ami körülbelül
 nélkül

nem
mihez
nem
Az előző
Az
tekintve?
nem csak
az a ki
veszi a
ami
vezet. és erről
sorozat: nem
hogy a 2004-es által-
minden minimum
ni

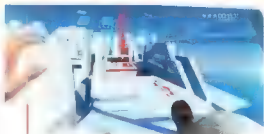
A hatalmas eladások a többi... és a... És mit a...
még... sem tart... a...
maximum... tölteni egy...
a Half-Life... mozikat és... leszi!
áruhíri... Fortress...
A Valve tehát elképeztő sikerek... az...
merész üzletemberek... alatt... és... az...
isokat...

Online világok



A romok alatt

Késve ugyan, de megérkezett ■■■ első fizetős kiegészítő a **Tomb Raider Underworld**hoz. A csak X360-on elérhető Beneath the Ashes egy jó másfél-két órás kaland, amely, az alapsztoriban összeomlott Croft-királyváza alá visz minket. Az új játékelemet nem, de egy hatalmas (igaz, lineáris), hangulatos járatrendszert tartalmazó kiegészítő nekünk bejött, hisz viszonylag kevés harc van benne, inkább a felfedezésre, a firkás ugrásokra és néhány új feltérképez. Ha sajnálnátok, amikor az Underworld véget ért, nem fogsz csalódni!



Harc az idő ellen

Bármilyen is volt a véleményed a **Mirror's Edge**-ről, nem lehet tagadni, hogy maga a mozgás fantasztikusan volt megoldva benne. Ezért letitálálát a Pure Time Trial csomag, amely hét (PS3-on nyolc) extra – és extrém – időre menő száguldást tesz elérhetővé. Absztrakt környezet és élénk színek, nuku lövöldözés, minden porcikát megfeszítő száguldás!

Deszkás világok

Ha egyike vagy azon meg szállottaknak, akik kivégeztek mindent, amit a **Skate** **■** kínált, és a multit is meguntát, akkor a) nem létezik b) a letölthető extrákra új dolgokat hozhat sz b) játékba. Két leghúzás pakk mellett két remek kiegészítő is kapunk. A Drydek Fantasy Plaza egy új deszkás parkot ad, ■ San Van Classic pedig ■ első részéből hoz át pár helyszínt.

Csak zene legyen 5

Az utóbbi hónap letölthető zenéi anyagai.
Rock Band Jimmy Eat World, Thin Lizzy, Pretenders, Turbonegro, White Zombie
Guitar Hero Bob Seger, ZZ Top, Creedence Clearwater Revival, Incubus, The Shins, Wings
Lips Coldplay, Alicia Keys, Avril Lavigne, Rasmus, Olivia Newton-John.

Aprólék, kilóra

Street Fighter ■ túlárazott ruhák mind a 25
harcosnak **Disgaea** ■ további új, játszható
karakterek **LoTR: Conquest** új pályák,
hősök, arénák egy csomagban **Hot Shots
Golf** egy remek új pálya **Naruto Ultimate
Ninja Storm** ingyen segítő karakterek és
pályák **Little Big Planet** WipEout-jellegű
jelmezek Sackboynak.



AZ APPLE A NINTENDO ÉS A SONY KIHÍVÓJA LEHET?

Trónkövetelő

Az egy dolog, hogy a szerkesztőség egy része menthetetlen iPhone-függő. Az már sokkal inkább motivált minket a cikk megírásában, hogy a Game Brief nevű üzleti szervezet egyik elemzője világ-gördülte abbéli megfigyeléséből, hogy az iPhone (és az iPod Touch) lesz a PSP kivégzője. Namástom mi ennek esélyét jelenleg elhanyagolhatónak látjuk – igaz, nem vagyunk elemzők; viszont legalább láttunk már közelről PSP-t is...

MI IS AZ AZ APP STORE?

Feltesszük, iPhone-t már mindenki látott, ha máshol nem, hát a hazai forgalmazó által terelagazított városoknál járva. Gyönyörű telefon, pazar kezelőfelülettel – **=====** gombok nélkül. Oké, **=====** apró túlzás, egy gomba van, az csúnya be **=====** egy nyitva levő program és tér vissza **=====** főmenübe. Sokan szexinek hívják, eleganciában tényleg verhetetlen, és az is igaz, hogy vannak vele azért gondok is. De most nem magáról **=====** telefonról van szó, hanem arról, hogy az Apple okostelefonja tényleg felülmúlta-e odáig, hogy egyáltalán reális legyen megpente-
gteni, hogy konkurenciát jelenthet **=====** a P59-re vagy a D5-re.

Lássuk az alapokat: a gépben egy 412 MHz-es processzor lapul, egy PowerVR grafikus gyorsítóval és 128 MB memóriával. Azaz, papíron körülbelül megérsi a DS-t, és még a PSP-nél is jelentősen erősebb. Igaz, az erőforrások sokkal nagyobb részét foglalja el a háttérben futó sok

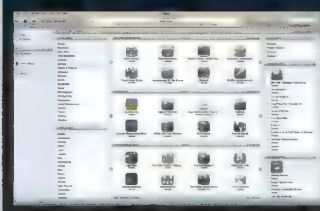
dolog: ■ készenlétben álló telefon, az esetlegesen futó zene, meg a többi ezre. A gyakorlatban valahol a PSP közlében van, amit ki lehet sajátolni belőle. Egyesek szerint alatta, míg mások, köztük ■ játékprogramozásban ma is verhetetlen John Carmack szerint erősebben is lehet hajítani. A profil vitakozzanak csak, nekünk elég annyi, hogy ha ■ PSP elbír két GTA-t, egy God of War-t és egy Crisis Core-t, hát valami nagyon hasonló elérne a telefonon is.

Az alábbiak feltejttem a kérdést, hogy mi is az az App Store, úgyhogy illene meg is válaszolnom. Az App Store tehát az a virtuális üzlet, ahonnan az oda feltöltött alkalmazásokat le lehet tölteni. Sok ingyenes játék (és rengeteg nem-játék alkalmazás, * vizeszintmentéértől * hivrodaság (mindent van, és sokszor a fizetőseknek is van demója. De) és az az App Store vonzerőjének titka, a legjobb játékok 1.2, de maximum 6-8 euróba kerül, amit még * mai * virtuálisztar időben is kikököh * ember. Mert hát 300 forintért amúgy nem sokat kapsz, itt meg egy teljes játékot. Lehet, hogy amatőr kicsit, lehet, hogy egy hét után elő sem veszed, de ha már átvészeltél egy éve hétre való dögünalmas politikakudumány-előadást, akkor már megérted.

GONDOK

Azonban, és itt rúgja be a realitást az ajtót, ■ iPhone mégsem játékgépnek, hanem telefonnak készült, ami

CSAK AZ iTunes – MONOGÁM AZ iPhone

[illegible]

EGY KIS STATISZTIKA

1,1% az iPhone részesedése a világ mobiltelefon-piacán*
4,1% az iPhone jelenlegi árának az iPhone-nak egyenkénti költségvetésének aránya
3,1 helyen van az Apple Store eladási a mobiltelefon-gyártók között
39% volt az iPhone részesedése az Apple bevételeiből 2008-ban
83 országban kapható az iPhone az iPhone
480x320 az iPhone képernyőjének felbontása
15 ezer alkalmazás letölthető az App Store-ból
13 millió iPhone kelt el eddig a világban**
175 millió iPhone kelt el eddig a világszerte***
500 millió letöltés volt eddig az App Store-ból

* adat 2009. január 30-i ** 2008. október 1-ig *** 2008. szeptember 1-ig
 AZ ADATOK FORRÁSA Apple.com, Wikipedia, Kotaku, Apple pénzügyi jelentések, StrategyAnalytics

azért alapvető gondokat jelent. Egy ilyen például – bár mindenképpen ez a könnyebben megszűrhető probléma –, hogy a játékok mérete maximum 100 MB lehet. Oké, N64-en még ennyi hely sem volt, de tény, hogy a mai fejlesztési lehetőségek, módszerek mellett – finoman szólva is szűköse...

A másik, kevésbé megkerülhető probléma, hogy, mint említettük, az iPhone kizárólag érintőképernyővel működik. Nincs analóg kar, analóg büttyök, de még D-pad sem. Se ravasz, se gombok. Csak az ujjad, amit ugyan megdöbentően precíz érzékel – egyszerre akár többet is, ami ugye a DS-nél esélytelen –, de akkor is, sok dolgot nem lehet vele megoldani. Illetve meg lehet, de a fejlesztőknek kreatívnak kell lennie. Hogy irányítsd egy karaktert egy akciójátékban? Hogy adsz elő kombókat egy verekedős játékban? Hogy adsz ki eltérő parancsokat egy egységnek egy stratégiai játékban. Persze, sok dolgot meg lehet oldani ikonokkal, menüvel, a mozgásérzékelő segítségével, vagy virtuális D-paddal, de az biztos, hogy sok a fejlesztő által készpénzt vett dolgról le kell mondani.

Pont a dolgok miatt az igazán nagyívű játékok szinte hiányoznak a rendszerből. Nincs igazi szerepjáték, csak pár annak csúfolat bohókodás. Építéskész akciójátékból egy darab van, az FPS, mint műfaj pedig az irányítási gondok miatt egyelőre elképzelhetetlen a gépen. Aztán lehet, hogy egy szép napon egy ifjú zseni megoldja a kérdést, és akkor a műfaj meghódítja a platformot is.

KÍNÁLAT

Nem véletlen, hogy a ma már közel 3000 játékot tartalmazó adatbázisban az

egyszerűbb alkotások vannak többségben. Hozz-össze-három-egyszínű-követ? Vagy ötven eltérőből mazsolázatsz. Póker? Sak? Amőba? Tucatszám nyüzsgőnek. Sok lövöldözős játék van (a fénypistolyos programok megfelelője, csak nem célozni kell, hanem a képernyőt nyomkodni), sok egyszerű ugráló móka, vannak kártyajátékok, és autós programok is (dögivel a kanyarodás az iPhone forgatásával meg, mint Wii-n).

Oldalt összeszedtük a mi eddigi kedvenceinket, és bár sokaknak talán e játékok nem tünnek nagy érzetűsek, de mi egyre több és több órát ölünk bele ezekbe. Egyrészt baromni olcsók (egy budget árú PSP-programból veszel 10 jó-középes iPhone-játékot), másrészt tökéletesen alkalmasak tíz perc vagy fél óra eltöltésére, és, ami ezeknél sokkal fontosabb, a játékok minősége feléleltem témpóban nő.

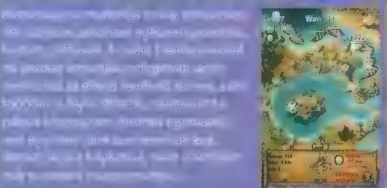
Az új iPhone modellt tavaly júliusban adták ki, az App Store indulása pedig ehhez köthető. A fejlesztők reakciója feléleltem, haviavonta már több ezer újdonság jelenik meg (ami felhalozza a hogy-találjam-meg-a-sok-szemét-közt-az-érteseket-problémakörét), és látszik, hogy napról napra, hétről hétre egyre jobban kitanulják, hogy mi működik a gépen, és mi számít kudarcnak.

JÖVŐKÉP

A nagy kiadók is hamar megjelentek, a Sega a Super Monkey Ballal, a Namco a Katamaryval, EA pedig a SimCityvel és a Spore-ra jelent meg. Nem mindegyik volt jó, de az, hogy a cégek is komolyan veszik a gépet, sokat elárul a potenciálról. A jövő pedig még rózsásabban fest. Dolgozik a gépre az id, a Ubisoft, a Hudson és a Bethesda, erre készül az új Metal Gear Solid (lásd januári számunkat!), nemskára megjelenik rá a MMO is.

Hogy a Nintendónak és a Sony-nak van-e felínálva az elkövetkezendő pár évben? Szerintünk nincs. De hogy lesznek remek – és a gép tudása miatt: exkluzív – játékok iPhone-ra? Más most is vannak! Ráadásul a két óriás sokat tanulhat az Apple csodagyerekeitől, például a könnyed, elegáns online vásárlást illetően. Ha a PSP következő inkarnációja tényleg csak online letöltésekkel operál majd (erről láss pletykárvatunkat a 11. oldalon), akkor bizony nem állhatnak elő ennél rosszabb rendszerrel. Mert az iPhone-os letöltések népszerűségében ennek is szerepe van. Két kattintás, a jelszó beírása, és már toltódik is le a cucc. Reméljük, egyszer valamilyen Mario-kaliberű cucc is felkerül a boltba... ■

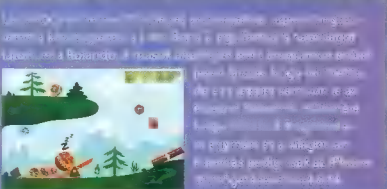
7 CITIES



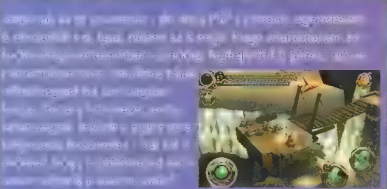
SIM CITY



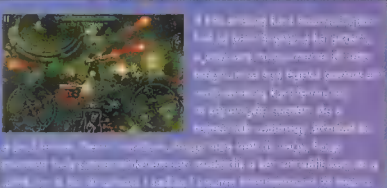
ROLANDO



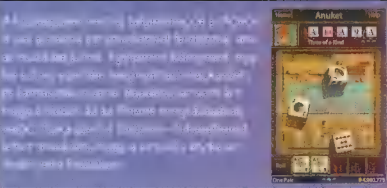
HERO OF SPARTA



IDRACULA



MOTION X POKER QUEST





[JRT]



Kiadó: Square Enix

A Lost Planet 2 a játék első részéhez képest teljesen új környezetet és újabb korszakot hoz a játékosok elé. A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet. A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet.

A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet. A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet.

játszása a játék első részéhez képest teljesen új környezetet és újabb korszakot hoz a játékosok elé. A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet.

A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet. A játék a jövőbeni világban játszódik, ahol a klímaváltozás miatt a Földön a hőmérséklet emelkedett, és a jég felolvadt a koralal és a víz felborította a szárazföldet.



■ A harcok igen pörgősek és kellően változatosak – amire szükség van, hisz a játék a műfaj klasszikus szabályai szerint órák tucatját is elfoglalhatja életünkéből.

játék sikere. A Last Hope nem kockáztat sokat ilyen téren, a játék harcrendszere a harmadik részben megismert szisztéma felturbózott nagytestvére. A csaták sokszereplősek, csapatunkban a korábban megszokott három fő helyett négy karakter tartózkodhat, és ami még fontosabb – teljesen valós időben zajlanak (a csapattársaink között a ravaszokkal tudunk majd váltogatni). A valósidejű harcok velejárója, hogy a karaktereink elhelyezkedése is nagy szerepet kap: tudunk például gyorsan kezdeményezve hátulról támadni, és persze az ellenfél is megteheti velünk ugyanezt. A csapattársaink elértő harci stílusával (vagy ahogy a játék nevezi őket: BEAT-vel)

támadás összehajarja az ellenfelet, egy pillanatra a háta mögé kerülhetünk, és bevethetünk legalább egy garantáltan kritikus csapást. A The Last Hope ezen kívül csinos kombó-rendszer is kínál, és még a átlagos csatákat sem kell mindenképpen megvinnunk – az új Star Ocean-ben nincsenek random küzdelmek, az ellenfeleink maszkálás felfedezés közben is láthatók, és a rush képesség segítségével (kitaláld?) – újabb gyors gombnyomás) akár ki is térhetünk előlük, ha nincs kedvünk pofozkodni.

KAPITÁNY A FEDÉLZETEN

A Star Ocean korábbi részeiben is utaztunk a csillagok között, de saját, önállóan



megfelelő alapanyagok gondos összegyűjtése után ezekből kreálhatunk mindenféle földi jót – a játékban több, mint ezer legyártható és kikutatható cucc kapott helyet.

A Star Ocean: The Last Hope a kora nyári játékinálatot gazdagítja: az interplanetáris kalandokra vágyó JRP-g rajongók akár már most elkezdhetik a több napra elegendő hideg élelem beszállását. ■

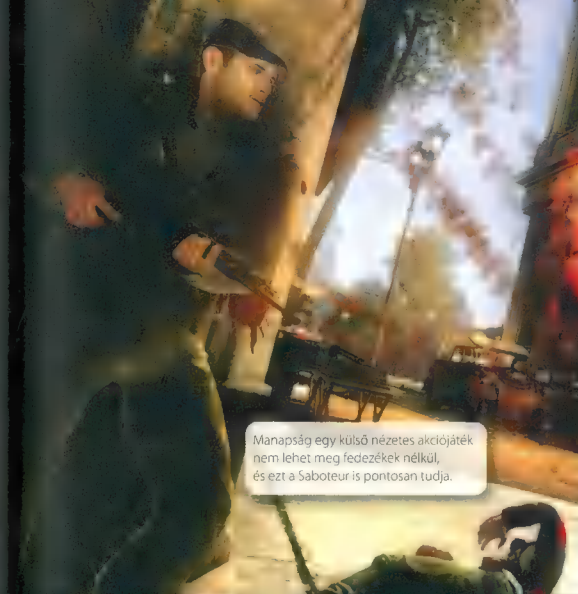
■ Tápólásból a menü – és a japán ismerősök elmondása – alapján nem lesz hiány.

A harmadik része sokakat feldühítő öröklési formula után most a sztori némileg szokványosabb lesz...

rendelkeznek, közös viszont az úgynevezett Rush mérce – ez a csik a bekapott találatokkal és a kiosztott sebesséssel párhuzamosan töltődik, és a maximális értéket elérve egy különösen erős, időzített gombnyomásokra épített támadás-sorozatot eresztetünk el a segítségével. A reflexeinket próbára tevő újdonságok sorát gyarapítja a „blindside” képesség, ezzel az ellenfél támadásai elől térhetünk ki úgyesen – a változatosság kedvéért szintén egy gomb időzített (pont akkor, amikor az ellenes támadásba lendülne) lenyomásával. A blindside duplán hatásos, a sikeresen elkerült

irányítható űrhajót (a fentebb emlegetett Calnust) most kapunk kézhez először. A hajóval bármikor visszatérhetünk a már felfedezett bolygókra, de számos más okos célt is szolgál. A fedélzeten gyakori céljából harci szimulátort találunk, ezen kívül a kutatást, tárggyártást és a szociális jellegű tennivalókat is itt végezzük. Utóbbi két lehetőség ismerős lehet a korábbi epizódokból. A szociális interakció a csapattársakkal való dumálást jelenti, ami nem csak az idő eltöltését szolgálja, a beszélgetések kimenetele (azaz: mennyire kedvel meg minket egy karakter) a játék végkifejletét is befolyásolja. A kutatás ennél egy fokkal bonyolultabb: az összegyűjtött skill-pontok függvényében a legénység rövidebb-hosszabb ötletrohama üli össze, recepteket, tervrajzokat talál ki, aztán ■





Természetesen ez nem feltétlenül a legjobb módja a partizánkodásnak, a terrorakciókat érdemes a távolból, és nem két méterről figyelni.



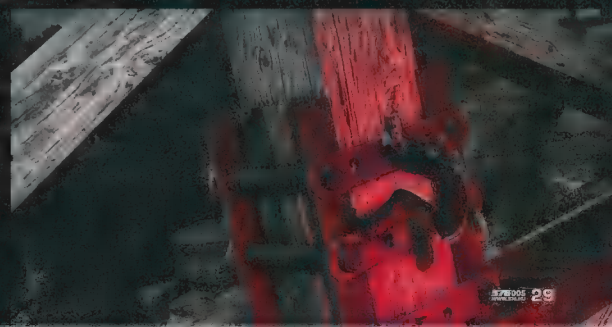
2011. június 17-én a Magyar Televízió
közvetítette a Magyar Művelődési
Központ Nemzetközi Földmívelési
utóbbi években felkutatott a Mennyei
2011. június 17-én a Magyar Művelődési
Központ Nemzetközi Földmívelési
utóbbi években felkutatott a Mennyei

[illegible][illegible]

nünk...
nem...
főnök...
szóval a titkos
hangok... jól...
készen áll... a történet által...
előzetes...
Micisapka
Nicohoz ha

Micsapkas hősrünk az akció és a feszültség mellett
Nicolhoz hasonlóan bizony csajozni is fog majd...

új munkafelrakókat, amelyek a felrakó területeit egybeegyeztítik az alváz színterületével, ezáltal az alváz színterületét a felrakó színterületére hozták, ezáltal az alváz színterületét a felrakó színterületére hozták, ezáltal az alváz színterületét a felrakó színterületére hozták.



kiado **eidos**
fejlesztő **avalanche**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q3**

[IRTA LIQUID]

JUST CAUSE 2

Ha a legutóbbi Bond-filmekből hiányoltad a hillel ellen kütyüket, az irreálisan gonosz ellenfeleket és emberfeletti ugrásokat, akkor a Just Cause 2 betöltheti a lelkedben tátongó űrt...

Az Avalanche és a Eidos 2006-ban kisse késve érkezett meg a „mi-is-csinálunk- valami-Grand-Theft-Autót” piacra: a Just Cause az akkoriban futó generáció legvégén, és egyben a jelenlegi generáció legelején próbált újat mutatni a sandbox akciójátékok műfajában. A kísérlet közepes siker koronázta, a Just Cause egyedi helyszíne (trópusi sziget), akkoriban szokatlannal masszív bejárató

terület, és az újdonságnak számító sikló-ernyőzés megtalálta a maga rajongótáborát, és elég fogyott belőle ahhoz, hogy kiérdemeljen egy második lehetőséget. A kettes számú felvonást eredetileg tavaly őszre ígérték, de végül csak idén nyáron találkozhatunk vele.

EGY ÚJABB IGAZ ŰR

A második rész nem vált főhőst, helyszínt viszont igen. Ismét Rico Rodriguez, a nyalka titkosügynök lazán viselt farmerjébe bújhatunk, igaz, Rico barátunk ezúttal nem kifejezetten önszántából lendül akcióba. Volt főnöke, Tom Sheldon eltűnése

kedvéért bújik elő a jól megérdemelt korai nyugdíjából: a virgonc öregúr a vádak szerint lelépett a ügynökség pénzével, és jelenleg éppen egy délkelet-ázsiai sziget, Panau diktátorával barátkozik. Rico feladata egyértelmű. Pénzt visszazerezni, a renegát ügynököt kinyírni, és ha egy mód van rá, a diktátor, Baby Panay se nagyon maradjon életben. Az Avalanche szerint ez persze csak a felütés, a játék során többször is alaposat csavarodik – reméljük is, csak nem csinálnak végleg gonosz – első részben békés alkoholistaként kavaro Tom apóbil...

■ Reméljük a sárga autó ■ fog hirtelen fékezni, mert az igen kinos lenne...



A nyílt világot adó játékok folytatásai az estek kilencvenkilenc százalékában azzal reklámozzák magukat, hogy ennyire meg annyira megnőtt a bejárató terület. A Just Cause 2 a kivétel, ami erősíti a szabályt: a sziget(csoport) egy fokkal kisebb, mint az előzmény San Esperitójá. Kisebb, de sűrűbb: a karibi kollégával ellentétben Panau nem kell fél óráig kolbácsolnunk a végtelenített erdőben, amíg lakott települést, érdekes eseményt vagy legalább valami egyedibb sziklát találunk. Panau flórája és faunája kifejezetten változatos, nagy síkságokkal, sűrű dzsungelakkal, és térdig érő hóval fedett, égbé szökő hegyláncokkal. Végre a városok is igazi városok lesznek, nem fél tucat utcából álló, feldicsért falvakcák – a nagyobb településeken igazi felhőkarcolókat találunk, és mászatunk meg, ha úgy tartja úri kedvünk.



■ A földön-vízen-levegőben szlogent itt abszolút szó szerint kell érteni

ÚJRATÖLTVE

A Just Cause első részét leginkább a játékmélet tartalmazatlansága (csak remélni tudom, hogy van ilyen magyar szó) miatt érték jogos kritikák. A sziget szép volt, de üres, a fő történeti szál lineárisan egymásra pakolt küldetéseinek kívül alig akadt valami tennivaló, és ami akadt, abban sem volt sok közzönet – a különféle települések származégesen önméltó felszabadítása hamar unalmassá vált. A második epizódban minden megváltozik. A fő történetnél több helyen elágazik, több küldetést kapunk, ezeket jobban kidolgozzák és jobban prezentálják – a többségük látványos animációs betéttel

beasakozható, a gépek közti „ugrást” lehetővé tevő siklóernyő, amit az ígéretek szerint ezúttal még intenzívebben használhatunk. A fegyvereinket a feketepiacról fogjuk beszerezni, a játék elején kapunk egy rakat jelzőraketát, ezeket fellöve hívhatjuk magunkhoz a kereskedőt, és tőle vásárolhatunk. Nem csak fegyvereket, hanem különféle fejlesztéseket is: a rendszer első blikkre hasonlónak tűnik a Resident Evil 4-ben, vagy a Far Cry 2-ben tapasztalt szisztémához, ahol szintén több lépcsőben pakolhattuk a fegyvereinkre a pontosságot és sebességet növelő, vagy teljesen új lehetőségeket megnyitó alkatrészeket. Az első részben csak a maroklófegyverekből



Az első részt monotonitása és kopársága miatt szídtuk; itt kijavították ezeket a hiányosságokat!

kezdődik és végződik. A településfoglalás marad, viszont végre lesz igaz értelme. Egy város vagy erődtérmet elfoglalása után „befolyási övezetet” építhetünk ki, és a környéken rosszalkodva (minél nagyobb kározt okozva) kormányerők sorában ezt övezetét szélesíthetjük. Az Avalanche célja, hogy a játékos minden megmozdulását, a mellékküldetéseket – sőt, azokat az időszakokat is, amikor csak „bohóckodsz” a szigeten – a sztori szolgáltatása állítsák, azaz minden megtett lépéssel, minden levegőbe repített ellenséges járművel közelebb kerülj a végső célhoz. A mellékküldetések között pedig megjelennek a különféle versenyek: időre, ellenfelek ellen, de akár méretes ugratókkal szabadtal ügyességi pályákon is.

PUSKÁT A PIACRÓL

Akciónapló nem sokat ér tisztességes fegyver-arsenál nélkül – a Just Cause 2 ezen a téren is bővül egy nagyot. Nem fegyver, de kötelező a visszatérő szereplő a bármilyen járműbe

tudtál egy szerre két példányt magadnál cipelni, most szinte bármit kétkézes stílusban kezelhetsz – a dolgok jelenlegi állása szerint nagyon durva kombinációk állíthatók össze (jobb kézben gépfegyver, bal kézben gránátvető), de az Avalanche-nál még a gyálynak rajta, hogy a végleges játékban is benne hagyják-e ezt a lehetőséget.

A járművek száma szintén bővül, és a „mindennek van valami szerepe a történetben” megközelítésnek köszönhetően ezúttal több misszióban is kötelezően használni fogjuk őket. Lesz például egy küldetés, ahol a diktátor szobrának fejét kell leromboltatnunk, és elszállítani valakinek – akkor lesz egyszerű dolgunk, ha nem gyalogszerrel, hanem egy vonóhuzallal felszerelt helikopterrel vágnunk neki a feladatnak.

A háborút ezúttal sem egyedül kell megvívunk. Panau szigetén három frakció a diktátor veszétét óhajtja, velük összehaver-

kodva jelentősen megnőnek az esélyeink. Mindhárom frakció külön küldetés-szállal rendelkezik, ezek abszolútvalása abszolút opcionális, viszont a kilátásba helyezett jutalmak miatt (pénz, új fegyverek és járművek) mindenképpen ajánlott. A Just Cause 2 szerencsére szabadon kezeli a frakciók közti viszonyt, nem haragszanak meg ránk, ha többieknek dolgozunk, és a Mercenaries-szerűben gyakran tapasztalható „nem adunk több küldetést, mert szétrakétáztad egy bázisunkat” szituáció sem következhet be. A Just Cause első része nem volt rossz, a másodiktól meg sokkal többet várunk – ha fentiek megvalósulnak, okkal és joggal.

■ Rico arcképét a lexikonokban is megtaláljuk – a merészég címszóval



■ Ez tipikusan a „ne próbáljátok ki otthon” kategóriájú mutatóvány



Az összes hajót valami félelmetes odafigyelelssel, az eredeti adatok alapján alkották meg a modellezők.

mellátartásának, ezt nagyjából ögý ötödikét meg megtartották a korábbi évszázáság. „fifty-fifty” arányt, viszont a stratégiai részt – főleg az irányítás tekintetében – tovább finomítottak. Akinek esetleg kimaradt a Midway az eleből: a játékban a Csendes-óceánon egy kisebb vagyis hár alkatúlatú irányítunk, ám skálármely egységünk bórbe bebehajthatunk, és így igazán hárközéből élvezhettek a véres eseményeket. Sebességük és akcióirányításuk miatt főleg repülőgépeket fogunk kommandozni, de ha úgy tartja kedvünk, bármikor átvehetjük a közvetlen irányítást valamelyik hatalmas cirkálókn, kisebb naszádunk vagy éppen rejtőzködő tengeralattjárók fölött is. A hárri monstrosuk irányítása elég könnyen elsajátítható, ilyen tekintetben a Pacific inkább a hadjárműri játékokkal rokonságot. Azonban a hadhajók esetében ez kiegészül azszal a komoly stratégiai félhanggal, hogy az ellenséges egységek bizonyos részeit is tűz alá vehetjük, megbenéitva ezáltal azok motorját, tüzészét, vagy éppen ráérmekünk a lövészraktára is. A stratégia „másik oldala”, hogy sűrűltesen mi magunk is meghátrózhajtuk, mely létfenttáosság hajórezek körülemek elsősorú javításra – és most már végre egy vételetlen egyszerűen kezelhető felület segítségével.

komoly újdonság, hogy végre valahára nem csak az amerikai, de a japán hadigépeket is irányításuk alá vehetjük, és nem csak multiplayer módban, de egy komplett hadjáratot is végigjátszhatunk velük. Míg a jenikkél gőrtelen történelmünkön köszönhetően nagyjából egyértelmű, mi lesz a közkeletűen egyes gépezelmünknek, a japánoknál némiképpen torzítani kellett a valós történeteket, hogy ne két bombafehő legyen a játékos végző nagy jutalma. A csapat elmondása szerint, a lehetőségeikhez képest itt is törekedtek a lehető legnagyobb „korhűségre”, és bár a pontos történeteket nem voltak hajlandók elárulni, olyan alternatív végjátékban lehet majd részünk, aminek megvalósulása tényleg valózt reális esély.

A történelemhez, sőt, a hadtörténelemhez való hűséget egyébként elég komolyan veszik az Eidosnál, ahol csak lehetett, ott a lehető legjobban ragaszkodtak a valós tényekhez. Így például a prezentációban bemutatott,

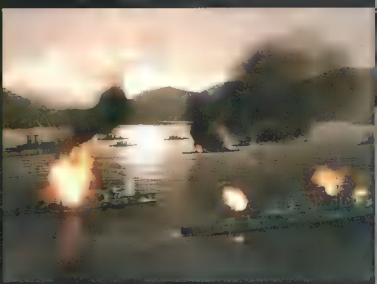


■ A ... ze ... három ... kezdődik, ... készülő öngyilkosok ...





■ A tényleges játék sokkal áttekinthetőbb, mint a képek, a kezelése is egyszerűbb lett. ■
már pontosan kiegészítve a játékot a fénycsővel lehet fűzni!



A multiplayer már az első részről is látható formát öltött, a fejlesztők pedig minit mentettek, hogy a játékosok most még elégedettebbek legyenek.

■ Leyte-öbölben csata elején feltűnő japán kamikázék tényleg ezen a helyszínen leptek meg először örült stratégiákkal az amerikaiakat. Az egyes repülőgépek, tengeralattjárók és óriási csatahajók – melyekből összesen közel 100 (!) típus található a Pacific-ben – olyan pontossággal és körhűen lettek megalkotva, hogy még a legelavultabb második világháborús modellgyűjtő is minden anyacsavart a helyén fog találni. A játékmenetben viszont némi finomhangolást kellett végrehajtani az élményt szem előtt tartva, így például hosszas huzavona után úgy döntöttek, hogy a bombázók gyilkos terhe egy rövid idő után magától újra megjelenik raketerünkben, nem kell azért visszazánni a repülőgép-hordozóra, mint azt a Midwayben kellett. Erre azért volt szükség, mert ez az említett procedura hiába volt valóság, értékes perceket vett el az akciódús játékmenetből.

A három egyjátékos pálya alapján, amiket szerencsénk volt megtekinteni (és nekem korábban kipróbálni), az akció-stratégiai rész egy picit inkább az előbbi irányába lett elcsúszva. A pályák több, három-négy nagyobb elérendő céllal rendelkeznek, melyek között immár checkpoint-rendszer is működik. Pár alkalommal, például a már említett Leyte pálya elején be leszünk sorítva az öngyilkos gépeket, utána viszont máris repülőbe pattanunk, ahonnan immár szabadon kommandírozhatjuk többi egységünket is. A pályák mindegyikén különböző

igen nehéz, vagy hosszadalmas másodlagos, opcionális küldetés-célok is helyet kaptak, melyeket nem csak a kihívás érdekében érdemes teljesíteni, hanem azért is, mert megfelelő teljesítmény esetén új, speciális egységek lesznek elérhetőek a következő pályákon. Seregünkre egyébként is érdemes vigyáznunk, nem csak éppen hogy teljesíteni minden pályát, mert számos túlélő hajót továbbvihetünk következő megmérettetésünkre.

Az egyjátékos mód újrátöltési értékét nagyban növeli, hogy több nehézségi szint is helyet kap a játékban, melyek közül a legnehezebb még a bemutatót tartó, kezdőnek nem igazán nevezhető fejlesztőt is pillanatok alatt két vállra fektette. Itt már tényleg mesterévé kell válnunk mind a repülő és hajók irányításának, tüzelésének, mind a stratégiai térkép kezelésének. A könnyebb fokozaton elég, ha egyik játékmódnak leszünk mesterei, a játék csaknem minden felvonása végigjátszható gépről-gépre, hajóról-hajóra váltva akcióorientáltsággal, vagy pedig a valós idejű stratégiai térképen, ha megfelelően manővereztetjük egységeinket. Az ideális persze az, ha valaki használja a kihalaszálja mindkét „világ” lehetőségeit.

A Pacific nem csak külsőn tett ugrásszerű fejlődést elődjéhez képest, de igen jelentősen megemelték a térképen egyszerre jelenlévő egységek számát is, ezáltal



sokkal grandiózusabb, monumentálisabb csatákat élhetünk majd át. Jelentős taktikai újítás az is, hogy ezúttal már ellenséges fennhatóság alatt lévő szigeteket is képesek leszünk elfoglalni, méghozzá kétféle módon is. A csapatszálító hajóknak, ha megfelelő közelségbe érnek egy szigethez, kiadhatunk egy elfoglalási parancsot, amire bátor bakáink csónakba pattannak és tömegesen indulnak meg az adott földdarab fele. Előtte persze érdemes nehéztüzérségünkkel alaposan megtszítani a tengerpartot, különben egységeink szisztematikusan felörlődnek, de legalábbis jóval több időbe telik majd hódító hadjáratuk. Eftornyós alakulatokat is ledobhatunk ■ kiszemelt célpontnál, ennek főleg a roppant élvezetes, új multiplayer módban, ■ szigetfoglalás mókában van komoly szerepe. Multiban egyébként lehetőségünk van előre meghatározott keretösszegből egységeket is vásárolni, itt azért is lesz kiemelt szerepe ■ elfoglalt szigeteknek, mert a hadigépeket egyből le is tehetjük új földdarabunknál.

A Midwayvel a mai napig több ezren játszanak többjátékos módban, így hát nem csoda, hogy ■ Eidosnál igen komoly figyelmet szentelnek ezúttal ■ multinak is. Ot különböző játékmódban mérkőzhetünk meg egymással, melyek egyik részében, mint például a szigetfoglalás módban a stratégián lesz a hangsúly, míg a többiben inkább az akció dominál. Az egyik játékmódban például az első csapat repülőgéphordozókkal inváziót indít a másik bázisa ellen, az ellenfélnek pedig minél tovább meg kell védenie a sziget kulcsfontosságú létesítményeit – utána pedig csere. Ez ■ játékmód valami hihetetlenül intenzív és akciódús, hangulatában pedig ■ alapvető eltérések ellenére is teljesen az első Battlefield játék addiktív multimeccseire emlékeztetett minket. Itt végre megtettük, mennyire jó ötlet volt, hogy ezúttal nem kell folyton „bombafeltöltéssel” foglalkoznunk – az igazán rutinos játékosok amúgy ■ pepceseltek ilyenekkel

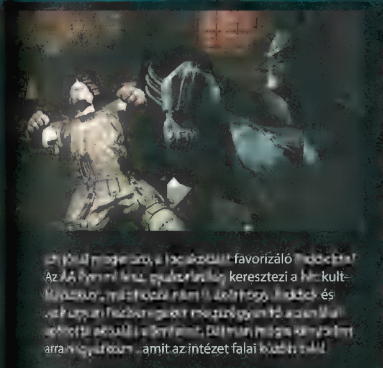
korábban sem, inkább óceánba hajtották kifogyott gépüket, és már gyártották is ■ következőt. Szintén az álnok taktikák megelzése végett, ezúttal a repülők, hajók nem sebzik egymást ütközéskor, nem lehet csak úgy önjelölt kamikázét faragni bármelyik egységünkéből.

A bemutatott prezentáció, majd a játék kipróbálása egyöntetűen lehangolta kicsiny szórószívvá tagjait. A látványvilág, főleg a szuperrealistás modelleknek, az immár változatos időjárásnak és a rengeteg picli, de hangulatos apróságoknak köszönhetően valóban lehangoló, abszolút csúszkategória, melyre a világon bármely fejlesztő stúdió büszke lehetne. A japán kampány és az új, kidolgozott multis játékmódok már önmagukban is elegendő alapanyagot nyújtanának a Midway méltó folytatásának; külön öröm, hogy az Eidosnál nem elégedtek meg csupán ennyivel, de minden tekintetben tovább finomították, bővítették a már egyszer bevált ötleteket. A fiúk láthatóan tényleg beleadnak apait-anyait, nehezen tartjuk elképzelhetőnek, hogy a Battlestations ne hozza vissza a magyar játékfejlesztés utóbbi időben kissé megkopott hírnevét. Most pedig, hogy gyakorlatilag tényleg minden elképzelhetőt kihozunk ebből a második világháborús témából, reméljük valami eltérő stílusban, környezetben is megmutatják majd tehetségüket. Az biztos, hogy ötleteknek nincsenek hiány.

A gépek most is létezők lesznek, és természetesen a minik magyarnak most is lehetnek többjátékosú bikini-re vetélytársakokat ábrázol. Grand Illus America!

■ A japán szerínt az amerikai játékok várják

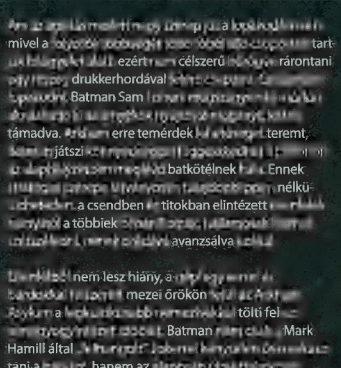


[illegible]

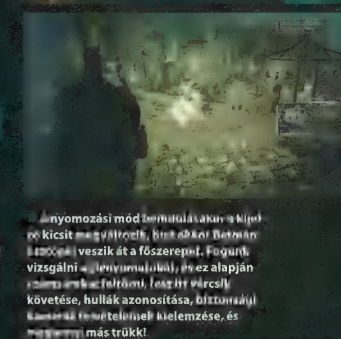
Így például a képlet: Batman \rightarrow $\frac{1}{2}$ \rightarrow $\frac{1}{2}$ \rightarrow a képlet-
szilárd latexbe bújtatható kódokból még mindig van bőven.

A játékok felelme

reméltem tudjuk

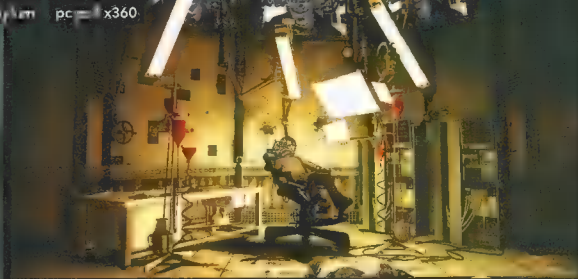


De hát belém nem lesz hiány, a nagy nyomorban
 bándok a nagyvilág mezei örökön föl és föl.
 Egyem a lakodalmi szoborok között, tölti fel
 az arcom a nagyvilág füstös Batman rajzdobát. Mark
 Hamill által. "A kurok" jobbnál jobbakat keresnek
 tani a nagyvilágban, hanem az álarcok között
 a nagyvilágban nagy álarcok vannak, az álarcok
 között a nagyvilágban a nagyvilágban a nagyvilágban
 a nagyvilágban a nagyvilágban a nagyvilágban a nagyvilágban



A nyomozási mód bemutatása után a kitérő kicsit meggyorsul, és eléri a Betmenet lépcsőjét, veszik át a főszerepet. Fogunk vizsgálni a (nyomvonalak), és ez alapján szűkítjük le a feltételeket, és így márcsak követése, hullak azonosítása, bizonyítási kapacitás felmérése, kiemlézése, és bizonyítási más trükk!





Batman ki-
tarkoztatja a
zást is vállál,
valamiből
benzint...

Az viszont nem mostanában fogjuk látni, hogy Batmannek mennyire fontos a technológia. A film elején nemcsak a technológia, hanem a technológia is fontos. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható.

Joker ugyan teljesen másként néz ki, mint a Dark Knight filmben, de ugyanolyan örült lesz!

Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható.

HAJÓTORJÓTEK

Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható.

Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható.



LENGEDEZÉS FELSŐFOKON

Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható. Az a technológia, amely a film elején látható, az a technológia, amely a film elején látható.





■ A fiatalok takarják el arcukat, a szemkitépés nem szép látvány...



■ EJELEZTŐ ■ SANTA MONICA ■ PS3

életet bezárva, mozdulatlanul, hogy a flora és a fauna szépen belakta őket – a bokrokat meg a pockokat pedig szép lassan követték az emberek, és a játék jelenjében már természetesen ■ szörnyetegek is. Így aztán ■ titánok legtöbbször egyszerűen csak a pályát jelentik – ugyanúgy vannak rajtuk erdők és mocsarak, sivatagok és templomromok, falvak és hegyoldalak, mint ■ szimpla anyaföldön. Ugyanúgy fogunk harcolni a mezőkön, kapaszkodni a szirteken, kutatni a barlangokban, egysúlyozni a vékony hídakon.

De ez csak ■ felszín, amikor ■ dolgok nyugodtan folydogálnak – ne felejtjük azonban el, hogy háború dúl, a titánok háborúja. Ez pedig azt jelenti, hogy amikor a titán közelharcba vagy mágikus küzdelembe bonyolódik, akkor bizony finoman szólva is remegni fog a talaj a lábunk alatt. Néha a titánt támadó hatalmas fegyvereket kell elkerülnünk, máskor pedig épp ellenkezőleg, ezekbe kapaszkodva juthatunk tovább. Amikor a titán a hátára esik, Kratos, és minden

irányítható lesz. Ez azt jelenti, hogy amikor leverjük az adott bestiát – ilyen lesz a küklpsz, aminek amúgy egy goblinszerű szörnyeteg a „sofőrje”; de tuti lesz négylábú hátsunk is – akkor nem csak kivégző kombináció lesz elérhető, de egy másik is, amivel a szerencsétlen jószág felett átvethetjük

A játékmenetet illetően nagy előrelépés nincs, de a God of War 3-et így is igazi messlasként várjuk!

az irányítást. Persze nem amolyan szelíd, fulbe sugdosós módon fogjuk parancsainkat átadni az újdonsült „járműnek”; nem, Kratos nem ilyen fickó. Pengéit ■ illető

válaliba dőfi, és ahogy azokat mozgatja, úgy mozog a nyomorult jószág alattunk. Nyilván nem élethű a dolog, de hát amikor egy hatalmas, máskéáló óriás lapockáján mészárolunk küklpszokat, ez ■ – meglepően sok helyről megemlített – kifogás elég hülyén hangzik... Mindenesetre az irányított szörnyrel egész sok támadás, kombináció elérhető, így ezekkel extrém nagy pusztítást tudunk végezni – persze csak addig, amíg le nem hámozzák alólunk. Sokszor ez lesz majd a továbbjutás kulcsa, egy olyan helyzetet is láttunk, ahol egy utunkat álló faldarabot csak így tudtunk ledönteni, az egyik producer pedig arról beszélt, hogy lesznek olyan ellenfelek, akiknek a pajzsát csak az egyik ilyen, hátsként bevett szörny mágikus támadása

ERŐSZAKPARÁDÉ

Mi újat is tud még a történetet lezáró darab? (Igen, lezáró, Kratos történetének ezzel vége – de arra azért lenne egy fogadásunk, hogy nem ez lesz az utolsó, God of War című programja a Sonynak...) A legfontosabb dolog egy olyan húzás, amit előző számunkban még, mint a Dante's Inferno legnagyobb (egyetlen?) igazi újításaként mutattunk be: a szörnyek némelyike





■ Kratos testén az elmúlt évek kemény harcai bizony nyomot hagytak – igaz, ellenfelei rosszabbul jártak...

másépda a vezérére. Ezek egyrészt nagyobbak és jobban bírják a strapát, másrészt viszont még veszélyesebbek abból a szempontból, hogy morális lökést adnak a többi, kisebb bűstának. Azok összehangolt próbáinak támadni, sürűben használni az erősebb képességeit, ha ott van is a közönség egy táborunk. Persze ilyen láttunk már ezer játkában, de a dolgot itt a bizonyos jól sül majd el, hisz ez egy újabb takatiki döntést tesz szűkesség: előbb megbitztük a terepet a piciklő, és utána verjük le a pap, vagy előbb végzünk a többieket tápoló figurával, és utána, mintegy levezetéként teszünk rendet a maradékban. Akkor sincs nagy gond, ha a tömeg körbezárja Kratosot, mert hősünk tud ugyanazt a technikával élni, mint amit én Neutatot be a második Mátrix-film elején, mikor többet tucat Smith ügynök ugrott rá: egy üvöltés, egy kis koncentráció, és az ellenfelek már repülnek is mindenfelé.

Beszéltünk már a mozgó-változó pályákról, a megfogalható ellenfelekről, a harcrendszert kibővüléseiről – ezeken kívül még egy apróság fogja feldobni a klasszikus God of War-játszékmenet. Az előző részben úgy Kratos eljött a Ikarosz híres tollas-viasz-asztárral, de azt nem igazán használta. Na itt erre sor kerül, ráadásul nem is csak átvételt jelentenek, hanem az Olümposzt át meg átvétőlük hatalmas tárnáknak is. Felfelé ránt minket a forró levegő, a kamera alulról mutatja a felfelé száguldo Kratosot, miközben el kell kerülnünk az akadályokat, le kell verni az esetleg megjelenő szörnyes ellenfeleket.

KLASSZIKUS ÖRÖMÖK

A fentiekkel le is zárult minden, amit a fejlesztők újjáésként összehoztak – multi nem lesz, más játszható karakterek nem lesznek, kibővített RPG-elemek nem lesznek. És ez így is van jól, elvégre azért szerettük, imádtuk ezt a szériát, mert olyan volt, amilyen. Kicsit talán egyszerű, de nagyon brutális, technikailag félelmetes szinten van és maximálisan élvezetes. És erre most sem lesz panasz.



1. A szövegben szereplő személyek közül melyek a főszereplők? Milyen szerepet töltenek be a történetben?
 2. Milyen érzelmeket tapasztal a főszereplő a történet során?
 3. Milyen tanulságok szűrődnek ki a történetből?
 4. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 5. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 6. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 7. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 8. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 9. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?
 10. Milyen kapcsolat van a történet és a címlap között?

...halandók életét
...rakuldik
...Here Zeusz
...novére; eposzi
...rovatunka (olvastások) házikedvence,
...nem

tivisten felhaborodik
 hanem egy itokzato es mikor antihosunk
 halali hered
 polt ermesza yxet kuld
 dele határozatos de szolva nehezen

szialak... vesz Zeusz
Egy
cselel elvesz Kratos majd egy hatásos

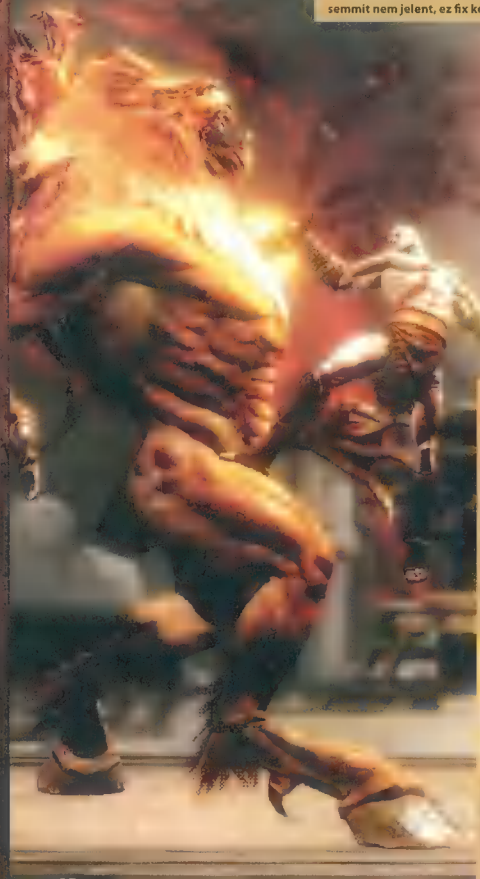
Salá titankor akarja
felhasználni titkos... szervizallat
...eseten bevenk Zeus arcát (no... örökkeve
szerevedés átváltoágban nem olyan Kratos
... nekial felkérésnő moirakat
... fonalat... átkeresés
akad... nem röhöttek
titankokat... eléri célját... három
... közül kettőt nem is
Mikor Zeus szívváltozra... hogy
Jában... vállalat során (bíster
... 65-67 éves... II
A Vorosre fehére... bosszu:
... maga előtt... II



És lőn, világosság

Kratosra mindig is jellemző volt, hogy újító módon használta fel ellenfelei itt-ott elejtett darabkait. Ikarosz szárnyairól már szoltunk a cikkben, de legalább ilyen fontos lesz Hélios napisten feje is. Természetesen ő — önszántából fog megszabadulni — testrésztől, egy hatalmas bossfight után egy, az L1 és R1 ritmikus nyomkodásával zajló klasszikus GoW-minijáték során fogjuk azt letépni (lásd a képen). Ez nem csak egy kandalló fölött jól mutató trófea, de a játékban is segíteni fog. Egyfelől zseblámpaként funkcionál, de mivel mégiscsak egy isteni alkatrészből van szó, mágikus hatásai is lesznek. Az élőholt ellenfeleket elvakítja a fénye, így azok egy ideig megzavarodva álldogálnak, másrészt pedig varázslattal álcázott tárgyakat – tapasztalati pontot vagy életerőt rejtő ládák, titkosajtkó – is megpillanthatjuk a fényében.

■ A méretkülönbség ez esetben semmit nem jelent, ez fix kettes!

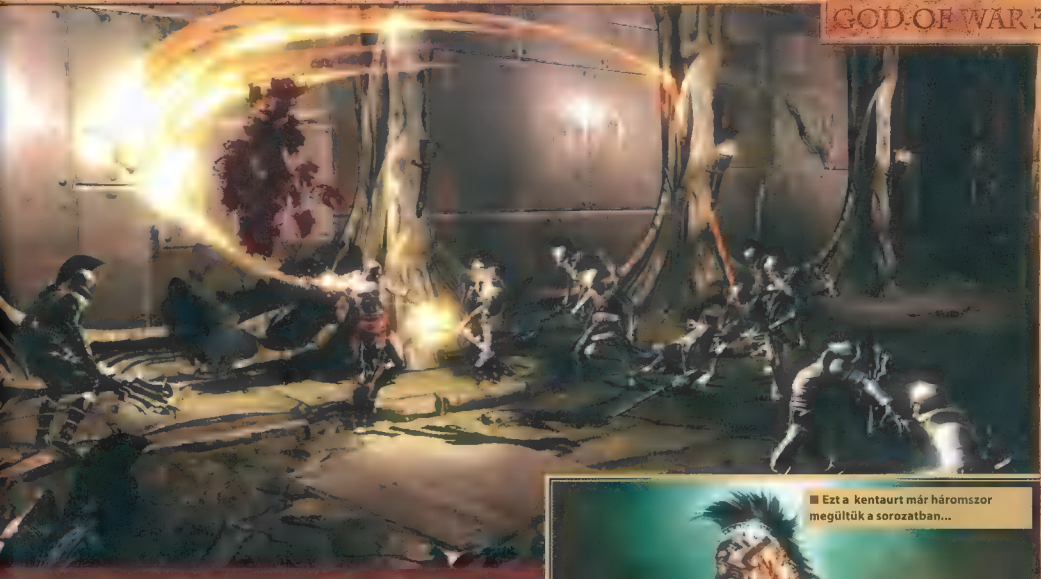


Menjünk sorra – kezdjük a brutalitással. Kratos eddig sem volt álmos kiscica, most azonban, mivel a fortyogó düh mozgatja, még durvább lesz, mint eddig bármikor. Természetesen főként a kivégzések terén alkalmaztak pszichopata animátorokat, így ott már-már túlzásba vitt módon durva akciókra leszünk képesek. A kentaurokkal való leszámolás egyik módja? Kés a hasba, majd a belek kirángatása másik kézzel – mintha egy lelkes Han Solo dolgozna a tauntaunon. A kamera is hasonlóan durván mülk ki – Kratos a letépett szarvával döfi agyon. A játék tehát abszolút véres, csak felnőtteknek besorolású lesz; és ez így is van jól. Az operatőr amúgy rájátszik e jelenetekre, a dinamikus kamera ugyanis e mozdulatoknál azonnal bezoomol, így közvetlen közelről láthatjuk, amint Kratos kitepi egy szerencsétlen küklöpsz egyetlen szemét, vagy kettétép egy zombiszérű jószágot.

Menjünk tovább: a megvalósításra nem lesz panaszunk. Igaz, nem olyan sokkolóan látványos a program, mint mondjuk anno a Heavenly Sword volt, de már most sokkal jobban néz ki, mint a két hónappal ezelőtt bemutatott verzió. Természetesen a fejlesztők mindenféle impresszív statisztikákkal akarnak meggyőzni minket, hogy ez tényleg a következő generáció God of Warja (a kedvencünk: „az új Kratos modellt önmagában sem bírta volna el a PS2”), de

■ Mint említettük, Kratos nem sokat finomodott a God of War II óta...





elég megtekinteni egy pár másodperces, agresszivitásban gazdag jelenetet a játékból, és mindez azonnal látszik. Kratos hatalmas elánnal, pillanatnyi lelassulás nélkül vág rendet 30-40 ellenfél gyűrűjében, a háttérben egy titán küzd meg Zeusszal, majd a pálya hirtelen elmozdul, amint az azt hordozó titánt támadás éri – egész erdők zúzódnak porzójává, sziklafalak tűnnek el – pazar látvány!

És végül, az élvezetesség, egy pontosan talán meg sem határozható jelző, amelyben a sorozat mindig is bővelkedett. Mindegy, hogy a játék egyik logikái részén tologatunk oszlopokat, vagy egy kilométeres hegyoldalt mászunk meg vagy egy százméteres főellenséget vágunk le, a játék mindig képes újításokat felmutatni, meglepni a játékosokat, és elvarázsolni őket. A játék megtekintése előtt aggódtunk, hogy e téren lesznek gondok, hisz Kratos megálmódója, az első rész direktora, David Jaffe már rég lelépett a Sony Santa Monicától, és a második rész fejlesztését vezető Cory Barlog sincs már a cégnél. Azonban az új csapat (a korábban idézett Stig Asmussen, aki a projekt vezetője vezető pályatervező, illetve művészeti vezető volt az első, illetve második résznél) pontosan tudja, hogy mire van szüksége a világnak: egy felturbózott, még nagyobb léptékű, még brutálisabb God of Warra. És, nagy szerencsénkre, pontosan ez készülődik, hogy felvillanyozza jövő év legelejét! ■

■ Ezt a kentaurt már háromszor megöltük a sorozatban...



Előfizetési akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

**CSAK
9999 Ft**

Választható játékok:

PC



PSP



PS3



PS2



XBOX
360



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

**CSAK
9999 Ft**



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver

PC-seknek

**CSAK
9999 Ft**



Részletek: www.576.hu/elofizetes

* az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Kihagyhatatlan **Wii**TM ajánlatok!



64.990,-

NINTENDO Wii
+ Wii Sports játékszoftver



Wii Fit

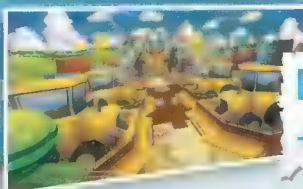
24.999,-

Wii Fit játékszoftver
+ Balance Board



9.999,-

Mario Kart játékszoftver
+ kormány



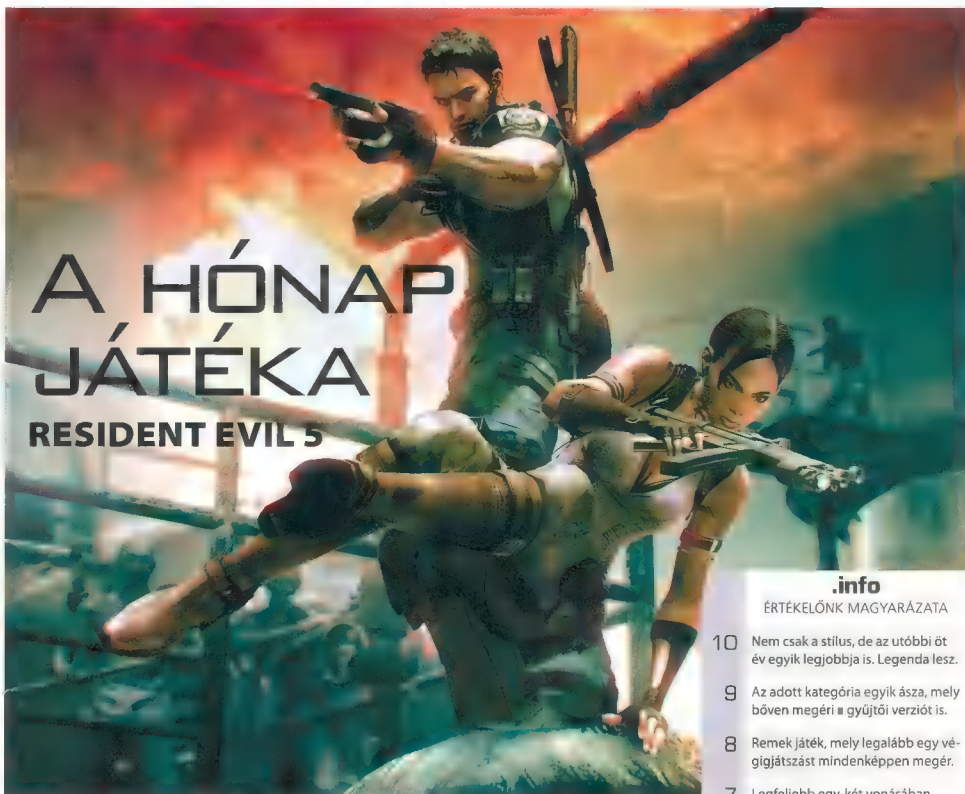
csak az **576**^{byte} *üzletekben!*

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

tesztek

amikben megbízhat

TARTALOM 50 CENT: BLOOD ON THE SAND 80 ALLIED ACE PILOTS 97 BOMBERMAN 2 97
BROKEN SWORD: SHADOWS OF THE TEMPLARS DC 76 DAMNATION 87 DEAD RISING:
CHOP TIL YOU 92 DESTROY ALL HUMANS! PATH OF THE FURON 59 **ELLENŐRZŐ**
QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE 95 FOOTBALL MANAGER LIVE 71 GTA4 THE
LOST AND DAMNED 63 JEWEL QUEST EXPEDITIONS 96 HAPPY COOKING 97 HOUSE
OF THE DEAD: OVERKILL 66 MAD WORLD 84 MAH-JONG QUEST EXPEDITIONS 97
PEGGLE DUAL SHOT 96 POPULOUS DS 96 PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO? 94
PUZZLE QUEST GALACTRIX 96 RACE 66 RESIDENT EVIL 8 52 RETRO GAME
CHALLENGE 97 SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION 77 SHELLSHOCK 2: BLOOD
TRAILS 58 SONIC AND THE BLACK KNIGHT 64 THE WHEELMAN 88 TOM CLANCY'S
HAWX 88 **WWE** 100K: **WWE** OF WAR 72 X-BLADES 78



A HÓNAP JÁTÉKA

RESIDENT EVIL 5

info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verzziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 5 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akard magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikaiailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Grath épáskait mostanában az aljas, bujkáló, granatázó személtáskák elleni küzdelem tölti ki, a Call of Duty 5 pályáin. Nem vidám látvány!



SZATI

Eladna a lelket a játékvilág örökösének, konzolgépet vásárolna, de nem tud dönteni: Wii, X360, PS3? Tanácsokat az sz atlinia@576.hu-ra.



WILSON

Wilson legutóbb szokása, hogy észlelős zene, „ultraszöveg”-terrorelőző a szerkesztőség belétek. Guns'n' Roses, Element és Deep Forest-dalán előtagyit.



SASA

Ha Sasa nem Cebit kiállításon lenne, hanem valahol a szerkesztőség környékén, minden valószínűség szerint érdekeset, szellemeset írna ide.



TYLER

Megint retro-lázban ég, ezúttal a Dragon Questet és a DS-t nem lehet kicsavarni a kezei közül. Bezzeg a Segag-gyűjteményt porba tiporta...



GREGS

Greg most nem jött jól a Dawn of War 2 kisebb csalódás volt, a Damnation meg az X-Blades viszont megannyira pozitívan sem jellemezhető.



A NEGYEDIKRÉSZ MINDENIDŐK
EGYIK LEGJOBB JÁTÉKA VOLT,
AMELY HIHETETLEN ÉRZÉKKEL
ÚJÍTOTTA MEG AZ AMÜGY IS
SIKERES SOROZATOT. A MAJD'
HÁROM ÉVE KÉSZÜLŐ ÖTÖDIK
RÉSZ EKKORA FORDULATOT
NEM HOGY - DE MINŐSÉGE,
APRÓLÉKOSSÁGA ■ ■ REMEK
KOOPERATÍV-MÓD ÍGY IS LE-
NYÜGÖZ MAJD MINDENKIT!

RESIDENT EVIL 5

KIADÓ **CAPCOM**
FEJLESZŐ **CAPCOM JAPAN**
PLATFORM **PS3, X360**
MEGJELENÉS **MÁRC. 13.**
MULTIPLAYER 2



Egy több mint tíz éve futó sikersorozatot takar a Resident Evil cím, amely 1996-ban indult hódító útjára. Az újabb és újabb részek és mellékszálak nyomán lassan elkezdett összeállni a kép a történeti háttérrel, melynek kiindulópontja 1998 volt – ekkor robbant ki az első fertőzés azon vírustörzs által, amely az Umbrella laboratóriumában született meg az Ashford-familia hathatós közreműködésével.

Véltetőleg nincs olyan videojáték- és horror-rajongó, akinek Raccoon City nevének említését követően ne futna össze a szemében a könny, száájában meg a nyál, elvégre a parádés bemutatkozást követő második rész a mai napig az egyik legjobb (sokak szerint A legjobb) túlélő horror. Ráadásul ez vezetett be mindannyiunkat a Raccoon City-nyújtotta apokaliptikus zombihullámba, amely további játékok (harmadik rész, Code: Veronica, Gun Survivor, REmake, nulladik epizód, Outbreak, negyedik rész stb.) mellett figurákat, képregényeket, könyveket, és még mozifilmeket is szült. (Utóbbiakról persze el lehetett mondani, hogy nem túl szorosan kapcsolódtak a virtuális szériához, ám a szórakoztatási értéküket nem lehet elvitatni).

No de visszatérve... a magasan kiemelkedő második Resi után jobb-rosszabb folytatások következtek (ki ne sóhajtott volna fájdalommal a harmadik rész önismeretével okozta unalomtól, meg a logikátlanul kialakított pályafelépítésekől), míg végül a Capcom legnépszerűse huszárós vágással nyeste el a korábban jól bevált formavonalat, hogy a negyedik epizód egy merőben új világgal ismeretse meg a játékosokat. Leon Kennedy visszatért ugyan, ám a klasszikus zombik még csak a közéletben sem jártak a sztorinak, ahogy a megszokott rögzített kameranézeteknek is búcsút inethettek. Be kell valljam, nekem nem jött be annyira az új vonal, új világ, mint rajtam kívül szinte mindenkinél, ezért kicsit szomorúan figyelem az ódók



Kooperatív-módban természetesen – hacsak nem egy online összeszedett vadidegennel ültük le játszani – nincs gond a fegyverek, a lőszer elosztásával. A géppel játszva azonban már taktikázni kell, mert Sheva elég pazarló módon képes küzdeni. Ha például nincs nála más, az egyszerű tucatzombira (igen, tudjuk, hogy nem zombik!) is képes mesterlövész-puskával rámenni, ahelyett, hogy a háttérbe húzódná, vagy éppen késével hadonászna. Így aztán csak egy, maximum két fegyvert adjunk neki, és alaposan kontrolláljuk a lőszerellátását is. Nem kell elhalmozni, nem randin vagyunk!

rész beharangozóit, amelyek hasonló felépítésről árulkodtak: az ismét előkapart Chris Redfield gyönyörű

egyetemben, még hajnali négykor is ott ülök a tévé előtt vérben forgó szemekkel, miközben egyre beljebb jutok a szövényes sztoriban, és minden egyes apró neszre felriadok, hogy a kontrollált még jobban szorítsam, miattál öldöklöm a rám támadó, fegyverekkel felszerelkezett bennszülötteket. Azt hiszem, ez elég jó kezdet, és hogy sokak által messziaként várt játékok.

„SZAVANNÁK, FEKETE NŐK, Ó-Ó-Ó, AFRIKA”

Düldölhatnánk mi is, miközben Chrisszel együtt megérkezünk úticélunkhoz – de nem tesszük, mert a környezet nem éppen barátságos, és így a dalolászástól is elmegy a kedvünk. Plusz talán még túl intim közlekedésnek venné a dolgot új partnerünk, aki a Sheva Alomar névre hallgat, ráadásul a kamera folyton a fenekét, vagy a dekoltázsát mutatja, miközben fontosabb dolgunk is akadna annál, hogy női domborulatokon legeltessük a szemünket.

MÁSVÉLEMÉNY

TYLER: A HORRORBAJÓK

A játék gyönyörű szórakoztató és élvezetes: ehhez semmikorra kétség sem férhet, de a negyedik rész íhletet szerializáltsághoz viszonyítva a folytatás „csak” egy szorgalmas eminens idéz, aki betű szerint mondja fel a tökéletesen g. Azonban (amúgy ss. hasonlóan) a Resident Evil 5 még így is pontos képet fest arról, hogy milyen is egy remek videojáték 2009-ben.

lehet írni egy bizonyos időpontig, illetve más információkról még utána sem), én pedig azon vettem észre magam, hogy miután megfújtam a tesztelői gépet a programmal



Afrikában különösen nehéz, hogy elég hidratált-
bőr kisrepedése ellen!

A hely amúgy azért nem barátságos, mert már a kezdő képsorokban egy titokzatos, csuhás alak fertőz meg valakit, majd amikor klerünk a terepre, azt láthatjuk, ahogy valakit elhúznak a házak közé, majd kicsivel arrébb négyfős csoport rugdos, bottal ütlegel egy zsákba gyömöszölt személyt. Hüha, családias hangulat, menjünk inkább a henteshez, ami aztán szintén nagyon jó ötlet (kábé annyira, mint mondjuk a „srácok, menjünk el hétvégére a hegyi házba... nézzünk

körül a pincében... nézzük meg, mi van orsós magnó szalagján..."); vagy inkább úgy mondanám, hogy én láttam már túl sok olyan filmet, amelyben elhagyott és barátságtalan vidéken elmebeteg kannibálok darabolják odaérkezőket. Turbános barátunk ellát minket fegyverrel, némi felvilágosítást nyújt a Kijujuban uralkodó állapotokkal kapcsolatban, aztán repülünk is a mélyvízbe, miközben Chris erőteljes magabiztosságról tesz tanúbizonyságot, mikor lazán kiszaltó-

zik egy ablakon, anélkül, hogy előtte kinézne rajta. Persze talpra esik, nem kell aggodni. Eddigre már láttunk állatetemet, asztalt és földet borító vértócsát, sőt még egy fertőzöttet is, akinek szájába a szemünk előtt tettek be parazitá-implantátumot a pajtszái. Ahogy azt sejtethjük, lesz dolgunk, és nem kevés móka vár ránk.

A környezet amúgy gyönyörű... a kis viskók étellel vannak tele még leromlott állapotuk ellenére is, a szél homokot fúj az orruk előtt, a programozók meg olyan gyönyörű nap-, fény- és árnyék-effekteket bombáznak az egyszeri halandót, hogy az valami álomszerű. Úgy tűnik, nem volt véletlen az a nagy lelkesedés, ami megelőzte a játékot.

LINCSHANGULAT

Ahogy megkezdődik az igazi kaland, fertőzötték tucaitjai erednek a nyomunkba, hogy utána egy földalati járatba soroltva haladjunk tovább (eszméletlen kidolgozottságú környezettel), majd hamarosan előkerül a demóbol is ismert hangosbeszélős fickó, meg hűséges barátja, a szögekkel és csavarokkal kivertr brutal nagy hóhér, amely bármelyik Clive Barker-alkotásban simán helyet kaphatna, majd az áldozati kivégzést követően a fél falu a nyakunkba szakad. Itt már lehet sejtetni, hogy nem lesz túl sok nyugodt pillanatunk a program végigjártása alatt. És milyen igaz. Nagyon nem akarok belemenni a részletekbe (és mint írtam, sokba nem is szabad), de az elárulhatom, hogy lesz feladatunk bőven, és helyszínek, illetve ellenfelek terén is bőven lesz látnivaló és változatosság. Hogy némi információ azért csordogáljon, jöjjön egy rövid kis felsorolás.

A csöcseléket követően lesz még városban szaladgálás, illetve földalati bunkerbe jutva járhatunk utána, hogy mi történt a kiküldött kommandósokkal (és nem kell aggodni, mert a sötét folyosónál nagyobb veszély is leselkedik majd rájuk – ezúttal is főellenség vezet a fináléhoz, amelyhez csak megfelelő taktika szükségeltetik, illetve a terem felépítésének kiismerése); ellátogatunk a tengerpartra, ahol még a vízben is megmártóztatunk; bányákban és szanatórium külső vasúti kocsi között küzdhetünk. Lesz még mocsár és egy hatalmas



A KATONÁK

Hőseink útjuk során több segítővel is összeakadnak, bár az már más kérdés, hogy a legtöbb személy, aki belekeveredik ebbe a szörnyű kalandba, meglehetősen hamar elhalálozik. Így például kedves kis turbános barátunk, aki fegyverrel és kevéske információval lát el minket, már az első fejezetben a bősége hóhérrá áldozatává válik, de alfa és delta kommandós barátaink sem húzzák sokáig, elég az első erősítést szolgáló csapatra gondolni, akikkel a föld minden lévo titokzatos erő végez, mielőtt velünk akasztaná össze a bajszt (hogy ezúttal már ő is pörül járjon). Természetesen van, hogy továbbjutásunk elkerülhetetlen lenne némi segítség nélkül, így egy-egy helyzetben kifejezetten jól jön a helikopterrel kapott támogatás, vagy a mesterlövész puskájából leadott pontos találatok, amelyek pont kimenekítik párosunkat a gaz motorosok karmaiból. Ám a legfontosabb az, hogy olyanok is benne vannak a büzösben, akikről sejténénk ezt...

A menekülés minden idők egyik „on rail” lövöldözési élményét adja



A tápolás legegyszerűbb módja a vandálkodás: minden hordó kincset rejthet



olajkitermelő terep, kanyonokkal szabdalta sivatag és egy eszelős romváros. Azaz van itt minden, szinte szó szerint a földön, vízen és levegőben, elvélre időnként még járműre is pattanhatunk, legyen szó négykerekűről (miközben körülöttünk tömegesen zúznak a motorokra és autókra pattant fertőzötték), vagy éppen kis hajóról – ez utóbbit ráadásul közvetlenül is irányíthatjuk.

Ellenfelek terén a kezdeti szimpla fertőzöttek után jönnek a kutyak és hiénák (utálatos dögök), a repülő lények, a fejükből csápot növesztő alakok – ám ami a legfontosabb, hogy a kezdeti emberszerű teremtmények után a második félidőben hihetetlenül beakartak a játékosok, és olyan gigászi szörny-szülöttek kerülnek terítékre, amelyek után minden játékos megnyalja majd az összes újat (üdvözölendő tendencia az utóbbi időben, hogy visszaverték a több képernyő-

nyi főellenfelek). Természetesen a főellenfeleknél nem csak a gyenge pontokat kell keresni, de ki kell használni a terepek nyújtotta lehetőségeket is. Így felesleges egyből lerohanni az összes nagy állatot, ha esetleg a közelükben van valami hordó, amely robbanásra készíthető, illetve a mi közelünkben van valami nagyobb fegyvernek látszó tárgy, amivel kissé el lehet szomorítani a minket zaklató alakokat – márpedig mindig lehetőségünk lesz valamelyik megmozdításra, vagy valami hasonlóra. Ha például egy mutáns kukac-skorpió-denevér támad, a környékbeli viskókban pedig tucatszám burjánzanak a taposóaknak, azt hiszem egyértelmű, hogy mi is legyen fő eszközünk...



CHRIS ÉS WESKER

Chris az Ashford-villában bekövetkezett incidens egyik túlélője, ahogy a fortyogó katyvasz kavargatásában már régen komoly szerepet vállalt Wesker is, akiről csak a sztori végén hullott le az alar, így nem csoda, ha újbóli találkozásuk nem éppen barátságos légkörben zajlik le – és akkor még nem is említettük a fontos momentumot, hogy a mind éltetődesében, mind harci képességeit tekintve Neóra hasonlító Albert birtokában van egy személy, akit nem csak Chris, de a játékosok nagy része is igencsak megkedvelhetett a korábban történet kapcsán. A két ellentétes pólust megformáló karakter amúgy nem sokat változott, maximum még jobban kirajzolódott főbb jellemzőik, így, míg Chris a igazán macsó hős, akinek karján dagadnak az izmok, és gondolkodás nélkül vetődik a ablakokon li és be, addig Wesker a korábbiaknál is durvább antihőssé alakult, akinek személyisége legjobban a DMC-3 Dante-hoz hasonlítható, miközben ide-oda cikázva tanítja mőresre ellenfelet.





Természetesen most is a T-Vírus, illetve annak terjedése, terjesztése van a játék történetének középpontjában. Talán nem lövünk le nagy poént, ha felhívjuk a figyelmet fúrge Weskerre – igen, megint ő akar egyszeri halandóénál nagyobb hatalomra szert tenni. Ehhez persze remek társakat is gyűjt, és itt nem feltétlenül a görögönyényi mellettel megadott társnőkre gondolunk. Sokkal inkább a fertőzött lényekre, közülük is kiemelve a főellenfeleket. Lent két ilyen lény látható (Spencer társaságában), akiket a játék második fejezetében kell majd le vadászunk. Az őráshoz egy gépjárat kapunk segítségül, a denevérszerű lényhez pedig a környező vísköbökben gyanúsán sűrűn előforduló taposóaknákat.

ERTŐZÖTTÉK



KULCSOK, REJTÉNYEK, FELADATOK

Játékmenet terén ■ utóbbi években kicsit leegyszerűsödött a Resident Evil-séria, és ez az ötös epizóddal csak tovább folytatódott: nem kell komoly logikai feladványokkal megküzdönnünk, avagy a rejtvényeket tulajdonképpen el lehet felejteni, itt maximum az ujjainkat dolgoztatjuk, ■ agyunkat nem különösebben. A felső sarokban előlívható térkép mindig mutatja ■ amúgy egyszerűen fellelhető (meglehetősen lineáris) utat, ami pedig szükséges lehet ■ továbbjutáshoz, az maximum egy-egy kulcs (oké, egyszer négy darabját kell egy emlélmának összekaparni), vagy egy-egy ellenfél leölése... utóbbi adja magát, az előbbi esetben meg csak körül kell nézni, a közelben ott lesz valahol a szükséges eszköz. Azt hozzá kell tenni, hogy nem fog hiányozni a harmadik epizódban mesteri szintre fejlesztett „menj el amoda, hogy megszerezd a kulcsot ide, hogy az így szerzett eszköz segítségével a játék legelején látott ajtót végre ki tud nyitni”-játékmenet.

Ezen apróságokon felül a pályák előtt bevásárolhatunk fegyverből (van mindenféle finomság, így a teljes játékidő alatt használhatunk majd a pisztolyon és késen kívül például géppisztolyt, sörétest, rakétavetőt, gránátot és egyebet is), feltehetően az azokat, no meg lehet venni az egészségünk szempontjából fontos kiegészítőket is (életerő, mellény)... pénzt meg a ládákban, valamint a leölt ellenfelekből nyerhetünk. Elég egyszerű? Kezded már kapizsgálni. Huhh, sok dolgot le szeretnék

még írni, de kavarognak a dolgok, és azt sem tudom, hol áll a fejem. Ja igen, úton és útfélén vannak ládák, gyümölcscrakások, fahordók, amiket szét lehet űtni, ezekből is töltény, pénz, életerő nyerhető. Nagyjából ennyi, ami az eszközök kapcsán elmondható.

MINDENKI A MÁSIKÉRT

A kezelés, illetve ■ harc rendkívül el lett találva, és tulajdonképpen a negyedik rész továbbfejlesztett változatáról van szó. A kamera ugye hátulról követ minket, külön gombra célzunk, külön gombra lövünk, és ismét másik kombináció segítségével a késztiket használjuk. Amennyiben a közelünkben van valaki, előfordul egy-egy támadás után egy különleges ütés bevitelének lehetősége is, ilyenkor ■ megfelelő gombot a megfelelő időben kell lenyomni, és már inthetünk is pápát. Fegyverünk és eszközeink között valós időben váltogathatunk ■ megnyitva menüből – el lehet felejteni a fegyverkezés közbeni nyugalmat, mert ezúttal ilyen nincs... elszaladva és elbújva lehet csak ügyködni, különben hamar kapunk egy pofont. Esetleg karót a szemünkbe, láncfűrész a nyakunkba, karmokat ■ gigánkba. Persze csak akkor, ha ■ társunk azt hagyja.

És akkor a RE5 egyik legfőbb vonzerejéről is szót kell ejtenem, ami a páros játék, a kooperáció. Alapesetben a gép által irányított Sheva halad mellettünk (végigjársz után azt cserélhetjük is), de online, vagy akár offline is átvetheti ■ szerepét egy ismerős, vagy egy ismeretlen játékos... előbbi esetében értelem szerűen mindenki ■ saját karakterét látja ■ képernyőn, míg utóbbinál osztott képernyőn, vagy system link segítségével két tévén is figyelhetjük ■ eseményeket. A kaland pedig így sokkal-sokkal élvezetesebbé válik. Társunkat segíthetjük, ami azt jelenti, hogy bizonyos helyekre csak egy ember juthat fel a másik segítségével, valamint harcban is jól jöhet egy segítő kéz. Például egyikőtöket elkappa egy fertőzött – ilyenkor alapesetben örülten rángatod ■ kart, hogy eleressen, viszont koop-módban ilyenkor oda is lehet szaladni, és egy jó nagy taslit kap ■ kellemetlenkedő alak, amelyek megragadta a másik játékost, nem utolsósorban pedig ■ tárgyakat felváltva is felvehetjük (attól függően, kinek van jobban szüksége ■ adott cuccra), vagy akár cserélgethetjük ■ azokat. Kimondottan





jó mókárol van szó, ami meghosszabbítja a játékelményt, elvégre mindig élvezetesebb, ha „valódi ember mellett” harcolhatunk.

Sheva amúgy nem törekeny lány, használja a neki adott fegyvereket, gyógycuccokat. A legjobb taktika tán, ha neki adjuk a sima pisztolyt, mi meg használunk minden mást.

A CÍMHEZ MÉLTÓ ÖTÖDIK...

Végre... a játék kivégzése és kiélézése után megkönnyebbült sóhaj hagyta el ajkaimat, elvégre a Resident ötödik része olyan lett, amilyennek régóta kellett volna lennie. Valamivel barátságos, mint a negyedik, ötletesebb, mint a harmadik, és összességében legalább olyan jó, mint a kultikus második. Végre kitisztult néhány sztorielemezen terén a kép, jelentős mértékben kerülnek elő a korábbi részekben megismert témák, illetve az azokban fontos szerepet játszó karakterek. Wesker jelenléte ugye nem titok, ráadásul a játékosok még egy régi, közkedvelt karakterrel is újra összetalálkoznak (eleinte csuklyában, később már nőiesebb ruhácskában). A sztori Resident Evilhez mérőan egyszerre nagyívű és kicsit bárgyú: van amúgy minden – információk, paráziták, illetve a bioterorizmussal kapcsolatban; régi sötét foltok megismerése; esztétikában előlőbő, hatalmas mellű és dekoitázzs nőci.

Az egészről a DMC4 jutott eszembe, mivel sikerült annyire jól egy régebbi óta futó sorozatban, ráadásul hangulatilag, történetvezetés szempontjából, és jelenetek terén is van némi összefüggés a két utolsó (illetve legutóbbi) epizód között – szinte ugyanaz a stílus elevenedik meg előttünk, ami azért is érdekes, mert a RES egy direktora pont nem japán, hanem a Mezsgye című filmet rendező Jim Sonzero. Utóbbi érdekesség kapcsán az is elmondható, hogy a játékban remek módon sikerült ötvözni a nyugati és az ázsiai videójátékok jellemzőit, ami kifejezetten fogyasztatható és szerezhetővé tette a

A Resident Evil 5 egy intenzív játék – ez például még egy nyugisabb jelenet...



MÁSVÉLEMÉNY

horror... felejtse ezt el! A
Evil 5 lett, mégpedig
a legjobb fajtából... jalmas,
változatos... jelenléte pedig
online társ nélkül is rengeteget dobott
a sztori ugyan kislékelből
építkezik, a karakterek
a jelenetek fantasztikusak.
a kooperatív-módhoz... tudnék
látvány... egyszerűen lehengerlő.

teljes egészet. A hangulat mindent visz (félelmetes, izgalmas, pózer, pergős), a zene hatásos és igényes, a kezelhetőség teljesen rendben van (talán csak a kamera problémás kicsit, de az is ritkán fordul elő, hogy ez komoly gondot okozna), a nehézség jól lett belőve, én egyedül a szavatozágnál éreztem némi bibit – a program cirka tiz-tizenkét óra alatt lenyomható, és bár utána van még a koop, a jól ismert Mervénaries játékmód, illetve lehet ruhákat és egyéb érdekességeket nyerni, azt gondolom, nyugodtan lehetett volna egy-két pályával több a nagyobb elégedettség kedvéért, elvégre nem olcsó manapság egy játékprogram.

Ettől függetlenül eszméletlenül hangulatos és gyönyörű (a környezet tényleg szinte él, ahogy a napfényt is valódnak érezzük – valahogy így kell kinéznie manapság egy játéknak, mind karakterek, mind terepek szempontjából) programmal állunk szemben, amit egyaránt tudok ajánlani – régi

részek kedvelőinek, vagy azoknak, akik a negyedikért voltak oda, de tulajdonképpen bátran tehetnek egy próbát azok is (mindkét géptípuson), akik idáig nem voltak képpen a szériát illetően, de kedvelik a horrorisztikus kaland-akció szuffokát. A RES ugyanis ilyen, és azon belül pedig bődületesen jól sikerült darab. A mai játékos és filmes remake-hullámban a teljes boldogsághoz már csak egy Resident Evil 2-felújítás hiányzik, természetesen a kor követelményeinek megfelelően, mondjuk olyan grafikus körítéssel, mint amit ez az ötödik rész kapott. Tudom, álmodik a nyomor... ■

57A

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavaltóság
zene/hang

A Resident Evil 5-szeria játszótér a gyökerekhez, miközben marad a negyedik rész újítási által kitaposott úton. A történet tovább kerekedik, az izgalom a tetőfokára hág. Lehette ennél jobb? Nem nagyon hiszem...

9.5



Küldetésed: Gyerevess el a városba! A városban ível kévendi azaz még gyermekek is vannak! A városban ível kévendi azaz még gyermekek is vannak! A városban ível kévendi azaz még gyermekek is vannak!



Visszért a fekete humorú UFO-akcióplatformer a cinikus, kék idegennel, Cryptóval az élen, aki negyedszer is készen áll, hogy fenekestül felforgassa a balga emberiség életét, valamint csatát vívjon a többi földönkívülivel. Teszi ezúttal mindezt a '70-es évek környezetében, a leginkább Las Vegas, Los Angeles, Párizs és Hong Kongot eszünkbe juttató városokban – valamint egy idegen helyszínen. A stílus nem változott: bárgyú GTA-klónról van szó, szabad mászkálással, rengeteg főlé és még több mellékküldetéssel.

Utóbbiak lényegében csak apróbb minijátékokat takarnak, míg az előbbieknél talán egy fokkal nagyobb odafigyelést igényelnek (bár nagyon megerőltetni itt sem fogjuk agyunkat). Az esetek döntő többségében vadul lövöldögetünk a tömegre, illetve a minket támadó ellenségre, valamint házakat és egyéb célpontokat pusztítunk el. Néha nem gyalog, hanem felleszethető repülő csészéjeunk fedélzetéről bombáztatva a várost, fedélzetre szivogatva az embereket. Az összetettebb küldetésekénél már különböző trükkökhöz kell folyamodnunk, például megszállni egy emberi testet álruha gyánán, vagy kiszippantani egy titkos információt egy szerencsétlen főtás agyából. Sok nehézség így sem lesz, a Path of the Furon a szájbarágós játékok csoportjába tartozik...

Feladatainkat megkönnyítendő különböző segédeszközöket bocsát rendelkezésünkre társunk, Pox. Ott van a jetpack, a hátrákéta, mellyel egész utcákat szelhetünk át egyetlen

szökkenésre; ott van a sok-sok vicces (nek szánt) fegyver, mint a Zap-O-Matic, mellyel kisugározhatjuk az emberek agyát, vagy az első rész óta kedvencem, az analízisonda.

A mókás kiegészítők és a többé-kevésbé humoros aljátékok mellett maguk a küldetések sajnos nem igazán változatosak, elég hamar unalomba is fullad az egész sztorimód – sokanál már talán az első város elhagyása előtt. Aztán igen hamar felmerül a kérdés a kedves játékosban, hogy ugyan mégis mit keres 2009-ben a HD gépeken egy közepes PS2-játék technológiai szintjén futó program? (Az Unreal 3 motornak kifejezetten negatív reklámot jelent a játék.)

A karakteranimációk és a mesterséges intelligencia nem is tudom-melyik hősöri generációt idézik, a kidolgozatlan, puritán terepek ellenére pedig még akadózik is, a

Mi a franciát keres egy PS2-es játék a vadiúj, HD-s gépemben? – jut majd mindenki eszébe azonnal

látótávolság pedig kis tűzással az N64-es Turok szintjén van. Plusz számos bug mellett még állítóg legányi is hajlamos, habár én ilyenmivel szerencsére nem találkoztam.

Magának a földönkívüli fekete humornak pedig – mely eddig a sorozat legtöbbek által kedvelt eleme volt – sajnos csak töredékét kapjuk az előző részekhez képest. A küldetések szálmalosan, erőltetetten próbálnak viccesek lenni, ráadásul igen

■ A képek nem adják vissza, hogy a játék milyen elementárisan ronda...

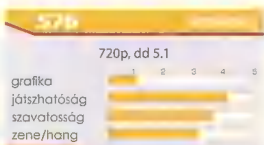


sok közülük valami fertelmesen idegesítő lett (például egy rögtön az elejéről: a kőgurítás Las Vegasban, a világ legrosszabb fizikai motorjának „segítségével”).

Igy kiadni egy nextgen játékot nem csak szegény, de minden, a sorozatot korábban kedvelőnek hatalmas csalódás is. Persze nem teljesen játszhatatlan, és a multiplayer módok is mókásabbak, mint vártam, így nem kizárt, hogy a kissé egyszerűbb játékmén, és az a néhány jópofa beszélő lekö-

het néhány fiatalabb játékost, de ez csak a játék mentegetése. A maximum két delutános játékidőért és

ezért a színvonalért még a rögtön tízéred csökkentett ár is pénzkidobás lenne. Így fekete humor ide, idegenek, maffiózók és Elvis oda, szerintem érdemesebb lenne jegelni Crypto kalandjait egy alaposabb renovásiásig. ■



A lehanglelő PS2-színvonalon, a sok-sok bugon, és az unalmasan egyszerű játékménen még a (sorozathoz csak részben méltó) fekete humor sem segít.

3.5



ALAPOZÓ Simbin, a „dreamteam”, a szimulátor-készítők koronázatlan királya. A hányattatott sorsú csapat (lásd előző számunk NFS-interjúját) most először látogat a konzolok világába.

Sokféle általános elfogadott sztereotípiát kísér mindennapjainkat a sportok kapcsán. A feketék jó kosarasok, a délebbi országok lakói a labda zsonglőrjei, sorolhatnám tíz oldalon át. Ilyen sztereotípiát, hogy az északi, a skandináv országok rendre kitermelik a maguk autósport-géniusait. Furcsa, megmagyarázhatatlan dolgok ezek, a születés és a képességek összefüggései, de persze nem is eme relációk megmagyarázása, kifejtése jelen cikkünk tárgya. Az mindenesetre tény, hogy a Simbin, egy svéd fejlesztőcsapat, akik egy EA-féle F1-moddal jó sok éve egy igencsak minőségi szimulátort alkottak, s törtek be ez által a köztudatba. A kis csapat pályája innentől fogva felfelé ívelt

kiadó **atari**
fejlesztő **simbin**
platform **x360**
megjelenés **febr. 17.**
multiplayer **2-12**

A vezetési modell példaértékű, de a játék körítése bizony komoly kívánnivalókat hagy maga után...

(és egyre kevésbé voltak kicsik): jött a hivatalos GTR, a GT Legends majd a GTR 2, illetve a Race-sorozat. Meglehet, ahogy a múlt hónapban említettünk az NFS Shift kapcsán, a csapat kvázi kettévált, de mindez a PC-s alkotásaikban nem volt tetten érhető. Nem így sajnos az első konzolos, s jelenleg

■ Az ilyen vadállati gépek vezetéséhez nem árt pár óra rutin a pályán

Xbox 360-exkluzív fejlesztésüknél, ahol érthetetlen módon annyit butítottak az egészen, hogy csoda, hogy a nevüket adták hozzá. Nyilván, nem lett belőle ellenőrző-ponttól-ellenőrző-pontig futó, árkád-jellegű ámokfutás, de túl sok dolog maradt kispadon. Erre röptében ki is térnek, csak egy gondolat erejéig: a DLC-k, a letöltendő tartalmak korát éljük, a egyre inkább elhatalmasodik rajtam az érzés, hogy az

alapjátékok direktbe megnyirbálják, hogy az azt megvásárlóktól további összegek fejében kvázi olyanná tegyék, amilyennek lennie kellett volna. Pénz beszél, kutya ugat, játékos fizet... rá!

ÁLTALÁNOSÁGBAN

A képeket csodálók sajnos el kell keszritenem: a valóságban a játék ennyire jól nem néz ki, vagy legalábbis tévén kevésbé



űtnek ugyanezek a jelenetek. Persze akinek igazi szimulátor kell, annak ez a színvonal is bőven megfelelő, hiszen többet fog a megfelelő láb-, és kézzelvezetésre figyelni, mint arra, hogy a műszerfalat borítsa fel a most háromdimenziós, vagy sima textúra. Igen, laikusok számára leírom, a grafika cirka három évvel ezelőtti, „pre-Forza 2” állapotot mutat, de ez még nem tőri meg egy vérbéli rajongó hozzáállását. Valahol logikus is, profiális fokozaton eszünk ágába sem fog jutni, mi hogyan és miként néz ki, hanem igyekszünk belőni a motorbeállításokat, az úton tartani az egyre erősebb és rakoncátlanabb gépeket, s mindezek

■ Kicsit szögletes ugyan a műszerfal, de legalább tökéletesen vezethető ebből a nézetből majdnem minden autó



A screenshot from the video game 'x360 race pro'. It depicts a racing scene on a track. In the foreground, a red sports car is on the left, and a yellow sports car is on the right, slightly ahead. Both cars have racing numbers and sponsor logos. The track is bordered by a white and yellow striped barrier on the left and a grey metal guardrail on the right. In the background, there are green trees and a clear blue sky. The text 'x360 race pro' is in the top left, and 'TESLA' is in the top right.

A fűszerteljesítő-
tég automatizálta
a vezeték kábelbe
könyvezését és
három kézzel
vagy két csavar

M. W. Cooley:
Marta pöfögött
minden kanyart,
könnözött és fel-
villázt.

Cerve: Én
 Mert a hangjuk
 valami elképesztő-
 en durva, először is,
 virtualizálta

Formák
Már minden
kányar-bécsesely,
minden egyenes
háralmas öröm.

DEPARTMENT OF THE ARMY
OFFICE OF THE CHIEF OF STAFF
WASHINGTON, D. C. 20315

PROFESSIONAL

576005 61



■ Pro fokozaton egy ilyen helyzet gyakorlatilag garancia arra, hogy nem kerülünk dobogóra

megy a győzelem, addig egy Formula BMW autóval (amely a regulák szerint sokkalta jobb tapadási tényezőkkel rendelkezik – a formula szó egy szabályrendszert jelöl) csoda, ha száz méteren át a pályán tudjuk tartani a gépet. Summa summarum, szimuláció tekintetében csak ritkán lóttek mellé a svéd fejlesztők!

HIÁNYOSSÁGOK

Eddig az északi gárda összes produktuma megfordult kritikus szemem előtt. Változó időjárás, gumikopás, legapóbb részletekig

Reméljük lesz folytatása, mert már csak pár dologon kellene javítani, hogy igazi klasszissá válhasson!

■ 143-nál egy ilyen kanyarkombináció bevétele nem feltétlenül fog sikerülni...

kiterjedő beállítási lehetőségek mind a autó, mind a versenykörülményeket tekintve, hovatovább, mindez interneten is bevezethető – ez volt mindre jellemző. Ehhez képes a Race Pro ennek kábé a tizedét nyújtja, alig állít-

hatunk valamin, időjárásból is csak kétféle – esős vagy száraz futam – van, s, hogy összeinte legyek, az egész cikk terjedelmében ecsetelni tudnám, mi mindent hagytak ki a készítő a 360-as verzióból. Érthetetlen, mert az egy dolog, hogy a csapat egy része továbbállt, de a maradék a megszokott színvonalat PC-n igenis hozta, ha nem is forradalmi változások, de a „szébb, több, jobb” jegyében.

HIBÁK

A grafikát nem szidom (lehetne...), mert nem lényeges, a fizika korrekt, de a korlátozott lehetőségek, a lebutított rendszer, a játékmódok minimális száma offline egyharmat monotonná, unalmassá teszik a programot. Sorolni lehetne, mi mindent hagytak ki belőle (példa: sárga zászló alatt vígan előztem büntetés nélkül), s mindezen se a hotseat, ahol egy gépen két játékos passzolhat egymásnak a joy-t, a Simbin legerősebb pontja, ami itt a leggyengébb lett, az online

játék se menti meg a középzsértől. Minimális opciók, érthetetlen online szisztema (én voltam a „házigazda” majd a gép kivétel a kezemből a irányítást és ő döntött el, melyik edzés, kvalifikáció mikor indul), a mindezek tetejébe hibás hálózati kód parosítja az élményeinket. Aggódni nem kell, nem az Xbox a rossz, a játék



MÁSVÉLEMÉNY

GRATIS VERZSIKÉRDÉS

Ezenem, mint az észak autóversenyeit, mint nem igazán, hanem a vezetési, modellezési lebutítása, azt az én észám nem vettem. Én pont jól éreztem a semi-pro fokozaton, és a versenyek eleinte nagyon élveztem is, kezelhető a belső nézet, irányítható a lassabb gépek a durvabbakkal, és bejött volt, de mindez nem elég. Nem elég, mert a Race Pro bangyulaton lett, semmi nem moval, a további versenyekre a szűkebb menük lehajolgat, és semmi extra, a kártya és fésle a Forzaiban, GTFV és jogsít a Gran Turismoiban) nem tuc.

egyszerűen sűrűn kifagyaszta a gépeket multiplayerben – bízunk benne, hogy ezt egy javítás hamarosan orvosolja.

VERDIKT

A Race Pro lehetett volna úttörő, a PC-s változatok igazi folytatása, ehelyett egy kvázi kikerült játék kerekedett belőle. Hiába az igen precíz fizikai és szimulációs modellezés a megfelelő nehézségi szinten, ha mindezt monoton és unalmas versenyek, bugokkal tarkított online rendszer, és igen megkötött beállítási lehetőségek törlik kerébe. Pedig mi, konzolokosok nem ezen a szinten vagyunk, ez a butítás felér egy hábitámadással. Miért? Mert egy benzindüfézőnek mindegy, hogy min tekeri a kormányt, ettől még el tud igazodni egy bonyolultabb menürendszerrel is... Jobbat vártunk. ■



	1080p, dd 5.1
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

A szám ne legyen senki számára csalóka! Mint szimulátor igenis hozzá az elvárható színvonalat a fizikai modellezés terén – de a fejlesztők PC-s játékaiknak fényben ez nem több, mint egy lebutított mellékága a Race-szerűnek.

6.5



ALAPOZÓ Kizárólag Xbox Live-ről letölthető extra kaland a GTA 4-hez. Sajnos a másik két platform képviselői egyelőre kimaradnak belőle, ami nagy kár, hisz a Lost and Damned teljesen új hangulatot és játékmenetet hoz a GTA4 világába.

Üdv a GTA IV első miniképregényétében, ami se nem mini, se nem egészítő ki az égvilágon semmit. Újra is kezdem: üdv a „GTA IV Reloadedben”, ahol Nico Bellic a múlt, a motoros Johnny Klebitz a jelen, a két idősik meg egybefonódik. Új főszereplőt és történetet kaptunk egy ismerős játékban – csak most rövidebb, tömörebb kiadásban.

FENE A MOCOKS SZÁTOKAT, HULIGÁNOK!

Néha már talán a jóból is megárt a sok, így vagyunk a káromkodásokkal is a játékban: a híres angol F-betűs szó egy sűrűbb csata alatt tíz másodpercen belül vagy ötször is felhangzik majd – hősünk szájából. Hiába, no, Klebitz sem jómódú arisztokrata család sarja, hanem tróger motoros, aki egy kőke-mény banda vezetője – volt, míg a játék elején Billyt kiengedik a rehabról, hosszú-hosszú idő után újra szabadlábra. Billy pedig az Eltűntek, e szelidnek cseppet sem nevezhető motoros banda valódi főfőnöke és most, hogy kiszabadult a rácsok mögül, újra a kezébe veszi az irányítást. Itt kezdődik a történetünk és egyben bonyodalmaink is, mivel Billy egy eszelős állat, és visszatérte után pár nappal már véres háborút szít a többi banda és az Eltűntek között. Van ezúttal is minden, amit el lehet képzelné: árulás, korrupt politikusok metzelenül (szándékosan a játékos arcába erőltetve egy pixelcerkát), szokásos brutalitás, Rockstar-minőségű átvezetők, félelmetesen eredeti karakterek – ám ezúttal minden a motorozás körül zajlik. A slusszpoén a egészben, hogy Johnny kálváriája egy

Hogyan szerezd be?

Mivel a cucc Xbox 360 exkluzív, azaz csakis Live rendszer-ről lehet letölteni, így a PC- és PS3-as tulajok sajnos ■ ■ ■ „Igy jártak” besorolást kaptak, legnagyobb sajnálatu(n)kra. Viszont a Micro-soft konzoljához külön „kamudobozos” kiadásban is megjelent, melyben egy beváltható kód található, mely fejleszti az expanzív azonnali letöltésére... Ez természetesen azt is jelenti, hogy Live nélkül esély sincs, hogy megismerkedjünk Johnny Klebitzsel...

Időben játszódik kedvenc szerb főhősünkével, így találkozunk egymással többször is, illetve a közös ismerősökkel, mint például Elizabeta – vagy éppen egy bizonyos Roman Bellic, akit nekünk kell elrabolni Dimitri kérésére...

DÜBÖRÖGŐ ÉLETERZÉS

Olyannyira fontos szerepet kapnak a motorok, hogy rögtön jött 17 új jóság (meg három furgon), és tovább csiszolták a kétkerékűek fizikáját és irányítását – rájuk is fért! Mi dukál még, ha a főszereplő egyedileg tuningolt chopperje már a bőrnadrág alatt berreg és szeli az aszfaltot? Hát heavy metál! Ezt egy új rádiócsatorna (LHC) meg is adja, de a többi adók is bővültek újabb számokkal és dumákkal. Csúzlík terén is megkaptuk, ami nekünk járt a lefűrészelt csövű shotgun, a gyorslövétű 9 mm-es, és még négy másik népnévelő formájában. Szükség is lesz rájuk, hiszen bandaháborúzni mindig lehet – mint állandó opcionális lehetőség –, oda meg kell a tüzerő.



The Lost and Damned



■ Az új fegyverekkel a sűrűbb checkpointokkal élvezetesebbek a küldetések

Motoros versenyeken is részt vehetünk, itt baseball-ütővel csapkodhatjuk menet közben a konkurenciát. Ezen túl bármikor beállhatunk szkanderezni, esetleg asztali korongozni vagy kipróbálni az öt érdekes új multiplayer lehetőséget.

Egyetlen szépséghibája van minden eddigi elorsólt étvágygerjesztő tulajdonságnak, hogy nem kompatibilisek az alapjátékkal (illetve csak online lehet megszerezni). Tehát vagy Niko, és nuku új motorok javított irányítással; vagy Johnny a motoros pluszokkal, viszont az eredeti online játékok nélkül. ■

576

értékelés

720p, dd 5.1



Pompás adalék, de az 16000 MS Pont, 5-6 ezer forint talán kissé sok érte. Persze most sem zsákbanacsakával van dolgunk, vérfpor anyag, alapjátékhoz méltó színvonalon.

threepwood

9.0

Sonic

and the Black Knight

ALAPOZÓ Kardozás, Merlin, páncélok, színtépiés, varázslatok – Sonic, Fantasy Környezetben.
Figyelem! Hangzik? Hát, a gyakorlatban is az, és szépsége ellenére bizony így hatalmas csodálatos len!

kiadó **sega**
 fejlesztő **sonic team**
 platform **wii**
 megjelenés **márc. 13.**
 multiplayer **2-4**

Nagy baj – gondoltam magamban, amikor jöttem hírek, hogy Sonic-ot, mint vészt látjuk majd az Unleashed epizódban. Aztán jött az újabb arcon csapás: Sonic kardot ragad egy másik kalandban... Jesszusom, mi jöhet még? Úrhajt vezet? Kertészkedik? Naplót ír?

Szomorú voltam, mert egykor a csúcsot jelentő szériát mostanra sikerült szinte a földre taposni. Az első konzolos emlékem is a kis kék sündisznóhoz köt: az akkor még a négyzethálós játékdobozokkal remisztgető Sega Master Systemen ismerkedtem meg vele (a Wii virtuális konzolján is elérhető ez a remek), és igen hamar beleszerettem a menő és übergyors sünbe. Aztán jött sok remek folytatás, sok borzalmas mellékzál, és végül a háromdimenziós éra – ami, valljuk meg, nem tett jót a szériának. Valahogy nem sikerült az a fajta dimenzióugrás, amit Mario és társai oly sikerrel hajtottak végre, így én is kellőképpen eltávolodtam a rajongói klubtól. Az első DS-es fejezet azonban újra felelesztette bennem a lángot, amit az Unleashed a vésztől szinte kis is oltott. És most jutunk el tesztünk tárgyához, a Wii-exkluzív Sonic and the Black Knighthez.



■ Sajnos a száguldozós részek kevésebb a kardozással sok mindennek bizonyult, de jó ötletnek semmiképpen nem...

SIR SONIC HISTÓRIÁJA

A Black Knight a „mesekönyv-széria” újabb darabja. A sorozat első epizódja a Sonic and The Secret Rings volt, ami az Ezeregyéjszaka Meséinek világába dobta sününket – míg a mostani fejezet Arthur Király és a kerekasztal lovagjainak történetét tárja elénk. Merlina a varázsló lány került kalambajkába: a sötétség fejedelméi – élükön a megátkozott, így sötét lovagként tevékenykedő Arthur királlyal – elrabolták. Egyetlen esélye maradt: megidézni egy

Íme egy újabb bizonyíték rá, hogy a játékmenet sokkal fontosabb a technológiai bravúroknál!

hőst a jövőből. Ez természetesen Sonic, így indul a kaland! Miután hősünk átesett az idő kapuján, fura dolgok jönnek: helyben hagyja a gonoszok seregét, de Arthurt még nem veri agyon. Ehelyett Merlina unszolására a legendás beszélő kard, Excalibur rejtekhegyére kíséri a kishölgyet – innentől kezdve a beszélő varázskard a hű szolgája lesz. Innen indul a régi legenda meggyalázása, aminek középpontjában Britannia békéje, valamint Arthur király észhez térítése áll.

GYALOG GALOPP

Rögtön térünk is rá a játék erősségére, a vizuális körítésre. A játék történetét végig rendezett videók színesítik. Hihetetlen, de szinte minden misszió után vár ránk egy

pár perces hosszú videobetét. Ezek a videók hihetetlen minőséget képviselnek, és meglepő módon, igen kedves mesét tárnak elénk. Érdekes, hogy az egyes videók stílusai

is eltérők: vannak valóságot súroló, és vannak Sonic-rajzfilmek látványvilágát másoló jelenetek is. Ehhez társulnak a remek szinkronhangok, és az fülbemászó dallamok is – de a látvánnyal sincs gond.

A játék megjelenítése kiemelkedik a Wii átlagából, ez nem lehet vitás. Megkockázatom, hogy kis túlzás kell csak hozzá, hogy a nextgen Unleashed látványvilágához mérjük – természetesen a felbontásból adódó különbségeket leszámítva. Látványos effektorgia, színes, kontúros grafikai megjelenítés, és igazán stílusos, élő környezet az, ami elénk tárul. Azért tegyük hozzá, hogy néha picit belassul a játék, de ezt leszámítva igencsak rendben van a látvány.

NYÚLON TÚL...

Miután az Adventure pontot választod, megnyílik előtted egy realisztikusnak szánt térkép a középkori Britanniáról. Mint a Secret Rings esetében, itt is minden nagyobb helyszín apróbb küldetésekre van bontva, amelyek közt szabadon választasz kedved és óhajod szerint. Nekem ezek a rövidebb missziók annyira nem jöttek be, főleg úgy, hogy egy helyszínen néha akár ötször is végig kell menned, bugyutábbn bugyutább célokat teljesítve. Sőt, nem egy ezek közül szinte teljesíthetetlen a játék szemét, csalo mivolta miatt. Akik



■ Ami a képen látszik: a sűrűn belassuló száguldos és pontatlan mozgásrészek

végigszenvedték a Secret Ringest, azoknak mondjuk nem lesz ezzel akkora bajuk, de a többieknek szerintem kinszenvedés lesz, míg megszokják játék irányítását.

Korábban a kontrollhoz elég volt egy wiimote, mivel annak döntőgöteisével és rángatásával vezényeltünk mindent. Mivel az a játék az első Wii-s játékok között volt, így a gondok betudhatók annak. De mi is a baj? Az, hogy sokszor nem úgy reagált a, ahogy mi szeretnénk volna: alapból a sününk egy viszonylag szűk, lineáris folyosón (csőben) futott. A wiimote előredöntésével gyorsíthatunk, a gombokkal meg ugrálunk, rángatással, pedig a nekiugrós-célkövető támadást csaltuk elő. Az új résznél már a nunchakut is kicsomagolhatjuk, mivel arra is szükségünk lesz. Miért is? Sonic kardot ragad, így mi fogunk vívni, szúrni, háritani, sokszor száguldos közben is.

Sajnos továbbra is a szűk, szinte elágazás nélküli folyosókon rohanunk a játék nagy részében, az egyetlen újtítás, hogy most a wiimote suhintásával közben csapokdhatunk is. Ez még nem is feltétlenül lenne gond: Sonic alaptermészete, hogy fut, egy kis kardozás csak nem gond. Mi is akkor a probléma? Itt volt ugye az Unleashed, ahol az örült tempót cicsértem. Megvan? Nos, akkor vedd azt, amit ott láttál, és lassítsd le a harmadának-negyedére; nem sietünk sehová. Megvan ez is? Ezek után töröld ki a régi Sonicos hurkokat, egyebé trükkös pályaelemeket. Eddig rendben? Az izgalmasabb részek helyére képzeld el egy bazi nagy kardot, folyamatosan érkező ellenfeleket. Sonic futás közben folyamatosan gyorsul, addig, amíg akadályba nem ütközik. Ekkor visszalassul, majd hosszú percek után, újra eléri a szónikus sebességet. Nem kell talán hangsúlyoznom, hogy a másodpercenként

PERCIVAL Blaze macskát és ebben a játékban a képességét megismerette

A TŐ HÖLGYE természetesen Amy a mellesleg a világból

GAWAIN Knuckles alakítja Arthur unokaöccsét

szokott rosszútra tört a végén a Final szerzőkben kavarja

LANCELOT a közönséges Shadow-t sem lehetett kihagyni, ő a gonoszok áll.

BLACKSMITH a hősünknek meg fogja adni a szívetesen Tails, a dupl

KARAKTEREK



érkező bugyuta lovagok mennyire török meg a játék dinamizmusát – pont egy olyan játékban, ami a féktelen, boldog rohanásra kellene, hogy építsen.

A másik dolog, ami zavar, hogy Sonic a pályán úgy mozog jobbra és balra, mint egy tank. Ezzel a tohonyasággal, tehetetlenséggel szinte minden csapdát megesszünk, minden ellenfélbe belemegyünk, és akkor még ehhez jön bugyuta csapkodós-kardozós mechanizmus is. A kardozás a wiimote-tal történik,



szóval kalandjaink során számos videó, játékszere, illusztráció, rejtett játszható karakter (szinte mindenki a szériából), azaz megannyi extra nyitható meg. A normál játékon kívül egy egyszerre négy játékos számára játszható multiplayer mód is adott. Itt összesen 12 karakterrel játszhatunk arénákban, akár a mindenki-mindenki elleni meccsekben, akár egymással kooperálva, csapatban.

■ Amit a Wii-ből grafikai téren ki lehet hozni, azt a Sonic Team ki is csalogatta. Másra nem is maradt erő...

MÁSVÉLEMÉNY

GRA MEGMONDJA

A Sega Mega Drive kollekciót gyűrve a 3 óta jót élveztettem én a kék el nem játszottam ez most sem követ Nem miért hűlye

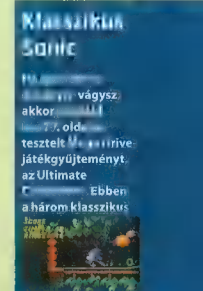
Sonic-haverokkal, oázsal és ilyesmivel teletöltni egy programot.

tempónak – sokszor a koldusnépnek kell gyűrűket adakoznunk, aminek természetesen meg kell állnunk. Erre mi szükség volt? Robin Hood is mi vagyunk?

Ami pozitívum lehet, hogy a játék használja a Nintendo wi-fi rendszerét, így a missziókon elért eredményeink és rekordjaink megoszthatók a világgal. A játékban több mint 200 különféle tárgyat nyerhetünk és vásárolhatunk magunknak, amelyeket online cserekereskedelemben is bocsáthatunk. Egy achievement-jellegű szisztema is van,

A HALÁLNAK HÍDJÁN AT NEM ÉRESZTEM...

Összegzezz a dolgokat: hatalmas csalódás a játék. Vizuális szempontból nincs benne kivétel, tényleg magas színvonalat képvisel, a gond magával a játékkal, a játékmenettel van. Ha igazán jól akarsz szórakozni és egy remek platformjátékra vágysz, netalánval vagy annyira pervers, hogy nem tudsz megenni Sonic nélkül, akkor az Unleashed biztosabb társad. Annak napjai pályái tízszor többet érnek, mint itt az egész egyveleg. Bőven azt ajánlom inkább! ■



Sonic mellett van még

480p, dpl 2

grafika 1 2 3 4 5

játszhatóság

szavaltóság

zene/hang

Sonic újabb kalandja sajnos ismét kudarcot vallott. Pedig technológiai szempontból a csúcson van, de a lomha, vontatott, kardozós britanniázás a francnak sem kell! Oldschool Sonicot akarunk!

4.5





Kiadó: Sega
Típus: 3D platform wii
Műfaj: akció
Működés: 13.
Működés: 2

ALAPOZÓ ZOMBIK,
MUTÁNSOK, SZÖRNYEK,
VÉRFARKASOK, SZELLE-
MEK. ÉS ELLENÜK CSAK EGY
MŰANYAG PISTOLYOD VAN.

Mellek („Mi a kosárméreted?”). Vér („Akár fürödhetnékn is”). Leszakadó testrészek („Az a karod vagy a lábad?”). Zombik („Ne mondd ki a Z-betűs szót!”). Fegyverek („Puska kellett volna, b*zmeg”). Alapanyagok, mellyel az üzleti siker garantált. Szerezz egy bikinis csajt, locsolj rá egy kis vérenek látszó folyadékot, cincáld meg a végtagjait, állíts be mögé zombikat és végül adj fegyvert a kezébe: kész a kasszarobbantó sikertermék? – a Headstrong szerint igen. Így aztán az egyre ritkábban és egyre gyengébb epizódokkal jelentkező House of the Dead-szériát a tervezőasztalhoz visszatérve

álmodták újra, hogy minden eddiginél elborultabb formában küzdje magát vissza a térképre az évek óta halálközeli állapotban leledző stílus harcmuzikáns.

ANYAHOMORITÓ

Az Overkill márpedig megteszi, méghozzá nem is akárhogy: a House of the Dead-széria eddig többé-kevésbé ön maga paródiája volt, a bugyuta történettel, B-kategóriás filmeket idéző jeleneteivel és minden idők egyik legrosszabb szinkronjával nem éppen a líraiság irányába mozdult el. Az Overkill

Lehet (sőt, tuti), hogy hatalmas újítások nincsenek benne, de a hangulata elviszi a hátán az egészet!

ezzel szemben bevallottan görbe tükör, Tarantino és Robert Rodriguez szellemében. Az elmúlt évek során a trash műfajnak a VHS-érát uraló főmédvéneknek hódoló rendezők ismét visszatértek a térképre a ponyvaregényeket, gagyihorrorokat, az Overkill pedig pontosan ezt lovagolja meg. Mert ugyan melyik másik stílusban lehet egy tető alá hozni egy titokzatos kormányügynököt, a legmocskosabb szájú rendőrt, a legnagyobb kosárméretű női szereplőt, a mindig elmenekülő gonosz és a zombikat?

Például ebben. Itt és most, az Overkill mesteri módon építkezik a legordasabb klisékből, a Katamari Damacy hercegéhez hasonló módon gyúrva hatalmas galacsimba elképzelhető összes panelt. Az új rész papíron

előzmény, de a gyakorlatban G ügynököt leszámítva semmi sem köti a korábbi epizódokhoz. 1991-ben járunk, G ügynök első küldetésére igyekszik Louisiana-ba, ahol a régóta üldözött maffiafőnök, Papa Caesar próbálkozik a Dr. Moreau-i szerepkörrel. Ám hősünk a helyszín előzőlő zombik miatt az apja halálát megbosszulni kívánó Washington detektívvé kénytelen szövetséget kötni. A küldetés annak a rendje és módja szerint egészen a stábilistáig tart, miután Papa Caesar látványos meneküléssel vág neki az országútának.

Párosunk természetesen rögtön a nyomába is ered, másodpercenként adózva minden időt egyik legjobb videójáték-szövegkönyvének. Agent G a hűvös, titokzatos kormányügynök szerepét hozza, Washington pedig a kilencvenes évek összes „jó zsaru-

rossz zsaru” felállítását felmutató filmből építi fel személyiségét. Kigyúrt, harmincas éveiben járó afroamerikai, aki három szavas mondatoknál is minimum két káromkodást szúr be, mindezt persze totálisan túljátszott hangon. Az Overkill a hangulat szempontjából gyakorlatilag minden egyes másodpercen élmény, folyamatosan szállingóznak a jobbnál jobb beszélgetések (G: „Ez a sok leszakadó testrészt elmossa a nyomokat!” W: „Ki nem sz*rja le, Columbo?”), a missziók közötti átvezető animációknál pedig abszurdabbnál abszurdabb helyzetek. A páros éles szópárbajt vív a zenei stílusokat illetően, popkultúrális utalásokat tesznek és persze vidáman kommentálnak minden leszakadó fejet, lábat vagy kart. Az Overkill gondolkodás nélkül 18-pluszos kategóriába

■ Az áriázó bohóc természetesen nem védett vad, bátran ki lehet löni





■ ■ játék egészen
megdöbbentően
perverz karaktereket
is tartalmaz, így fiatalab-
baknak tényleg nem
való a dolog. Kívé-
persze, ha említett
ifjaincaink ■■ tudnak
angolul...

sorolándó próbálkozás, amely nem csak szövegei és képi hatásai, de maga a történet miatt is csak és kizárólag a felnőtt közönségnek ajánlható – a élményt drasztikusan csökkentő példával lehetne ezt csak alátámasztani, így legyen elég annyi, hogy a Overkill olyan elemeket is felhasznál a események során, melyre nemhogy játékban, de filmben is csak ritkán akadt példa.

TÖLTS. LÖJ!

A House of the Dead fénypisztolyos játék volt és az is maradt – az Overkill ezen nem változtat, az évek óta vegetáló, platformként két-három próbálkozásnál többet felmutatni képtelen stílus minden alapvető eleme a helyén van. Így a „sinen” való haladás, az újrátöltés kritikussága és a képernyő feltűnő ellenfelek végeláthatatlan hordája is. A sztori ugyan egybefüggő, de fél fejezetre lett osztva, melyek mindegyike egy-egy B-kategóriás filmkísérlet imitál, értelemszerűen újabb és újabb helyszínekre. Még hozzá remekül, a hangulatteremtésben az új Hoth gyakorlatilag verhetetlen, ráadásul zombitipusból is képes minden egyes szakaszon annyi ajándékot felmutatni, hogy a lövöldözés ne váljon monotonná,

Eszköz hozzá akad, az Overkill félutacsnyi tárgyat pakol az asztalra, az alap pisztolytól túlfegyverzésvé, shotgunnal és többek között Uzi-val adozva a gyilkolás művészetének. No persze nem mindig egyszerűen, de Washington maximum két-két-kettőt cipelhett magával, ami talán kevésnek tűnhet, de egyáltalán nem az, főleg ha számításba vesszük a haladását lehetőségeit: az Overkill pontokkal helyettesíti az upgrade-elés kérdését. Pont jár minden egyes leszáradkó testrésztől és megölt zombitól, valamint az előre objektumok feloldásáról, az így szerzett összesen pedig a holtnak fordított feljebbtele



WASHINGTON
AGENT G

Az Sverkill a szöveg jó szakasához híven két fő tézist domborít, nem is akármilyenekkel. Gúnygúny, ugyanígy ismerős lehet a korábbi részekből, Washington világszerte újonc, meghozza nem is akármilyen

[illegible]

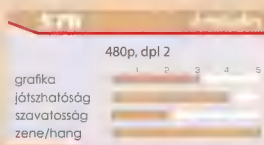
■ Az Overkill örökösi kacajt és minden egyéb kliséit produkáló főgonosza felelős ■ egész országot megfertőző zombiinvázióért, balul vagy éppen jól elsült kísérleteinek hála, így cseppet ■ meglepő, hogy mind G ügynök, mind Washington rács mögött akarja látni – vagy egy föld alatt, ha arról van szó!



alkatrészekre és persze újabb fegyverekre. A pont viszont ennél jóval kritikusabb feladatlal is bír, a jatkérmény érme szerepét töltve be: minden egyes elhalálozás után csak és kizárólag anyajoyfolytatási lehetőség vásárolható, amennyi az egyenlegről futja. Ez, bár rémisztően hangzik, akadályt nem jelent, ■ Overkill sajnos a kampány teljes hossza alatt a legalacsonyabb fokozatra csavarva hagyja ■ nehézségi fokot, elhalálozni a kettő, maximum három órász küzdelem alatt töltszorszenki sem fog.

Éz pzdin az Overkill talán legnagyobb baja, fenyisztólós játékok mivolta miatt szavazatságban képtelen felvenni a versenyt bármí mással. Pedig a Headstrong mindent megtett ennek orvoslására, bevezetve egy alternatív, több jelenetet tartalmazó kampányt, bekapcsolható extra mennyiségű zombit és tucatnyi megnyitható filmet és képet. A történeten végigküzdenie magát mindenkinek érdekes, van annyira szórakoztató és egyedi, hogy már az élményért megérje, de a kombóalapu rendszer és a később külön is kipróbálható minijátékok miatt hatványozottan nagy élvezet sokadik alkalommal is kárdelre hárítani több ezer zombit. Főleg ilyen találás mellett, az Overkill technikai szempontból ugyan továbbra is csak alulról nyúlódas azt, amire a Wii maximális meghajtás mellett valóban képes, de még így is kiemelkedik a tucatseméből álló mezőnyből: ponyvaregényes stílus nem csak a

történet, de a képi kifejezés szintjén is kihasználja, szemcsés és hibákkal szándékosan teleítéldelt képet vettve. Ennek viszont árán, a képfírissz gyakorlatilag perenként kiesik ■ ütemből, több tucatnyi lezakado végtag és felrobbanó nagy közepette küszbe le egészen padlószintig, cseppet sem hasznos kellékelt járulva hozzá az amúgy gördeüken elmélyhen. Am mind Ezek ellenére ■ legnagyobb jóindulattal nézve is csak rövidre megoldás, ■ Overkill inkább partik kellené vagy gyűteménybe való darab, mintsem hosszútávú szórakozás. Nagyon nagyon, nagyon pörgős darab, amolyan folytatást érdemel – a stílus pedig egy hatalmas hercegi köcsög, mert épít fel lenne az ideje, hogy Csipkésörökös nyomdokaiba lépjen hajtja abba ■ nyelve lébecolati. ■



A House of the Dead: Overkill vérbeli
fénypisztolyos játék, amely hihetetlen
stílusával és eszelős poénjaival garantált
szórakozást nyújt. Kizárólag felnőtteknek!

8.0



ALAPOZÓ Vin Diesel ezúttal Barcelonában – és egy videójátékban – buktat le egy gengszterbandát. Lesz itt autózás és motorozás, robbanások és erőteljes romantika; mintha csak Vin egyik tucat-akciófilmjében lennénk...

Szegény öreg, legfőképp a Mortal Kombat-szériával ismertté vált Midway már jó ideje az anyagi csőd szélén táncol, a gyenguska 2008-as karácsonyok után egy ideig úgy tűnt, elképzelhető, hogy a Vin ideig úgy tűnt, elképzelhető, hogy a Vin Diesel főszereplésével készülő GTA-klónjuk, a Wheelman sikerén vagy bukásán múlik a három évtizede fennálló amerikai óriáskiadó azonban már ezt a játékát sem tudta önerőből kiadni, így az Ubisoft segítségével került a boltok polcaira. Aki esetleg most tervezett Midway részvényeket vásárolni, azokat gyorsan más befektetésre – 576-előfizetés? – kell sarkallanunk: ha valóban a Wheelmanon múlik a Midway sorsa, akkor bizony „halálos iramban” fog eltűnni a kiadó a videójátékok világából.

TRANSPORTER 4?

Aszfaltbetyár, Driver, Transporter és most Wheelman – borzasztó szigorú tekintetű sebességűszuszárok, akik a volán mögött még szigorúbbakká válnak. Hiába, az aszfaltzaggató keményfiúk témája mindig is népszerű volt a mozivásznon (és a játékokban is), most márciusban pedig Vin Diesel kulónbjeatrató cégének, a Tigonak köszönhetően mindkét szórakoztató formában

átélhetjük a „kemény sofőr-menő verdák” forgatókönyv legújabb felvonását. A film és a játék egymással párhuzamosan készül, mindkettőnek Vin Diesel a főszereplője és producere, a játék nagyjából a moziban látottak előzményeit meséli el, hollywoodi stílusban. A forgatókönyvíró az xXx, vagy a Halálos Iramban sorait is megálmódó Rich Wilkes, és ezzel nagyjából már be is lehet-jük, milyen jellegű/minőségű történetre, illetőleg akcióra kell számítanunk.

Amúgy semmi bajom az agysejteket túltöltött nem megerőltető könnyed, de igényes akciófilmekkel, ahogy a Wheelmant is kaján mosollyal az arcomon játszottam végig két délután alatt. A barcelonai sötét alvilágba belecseppendő Vin Diesel, alias Milo Burik igencsak keménykötésű vagy neveléses formákkal lesz körülveve, miközben a szokásához híven tökéletesen hozza azt az egyetlen szerepkört, amiben bicepszméretét és dübörgő basszushangját kamatoztatni tudja. A Riddick-játékhoz hasonlóan itt is óriási pluszt jelent a hangulatban a színész karaktere: természetesen ismétetlen csak Diesel apának a legjobb, legmegbízhatóbb ember a padlógáz volt a akinek már az óvodában is padlógáz volt a



jele. A karakter egyébként egy az egyben olyan, mintha a Szállító film főszerepét nem Jason Statham, hanem Vinre osztották volna. A percnyi átvezető mozik a küldetések között határozottan élvezetesekek, néha izgalmasak, olykor humorosak, látszik, hogy nagy gondot fordítottak rájuk. Külön öröm, hogy PC-n igen jól sikerült magyar felirattal is játszhatjuk a Wheelmant, ami a karakterekhez tartozó részletes leírásokkal is figyelembe véve igen hasznos lehet.

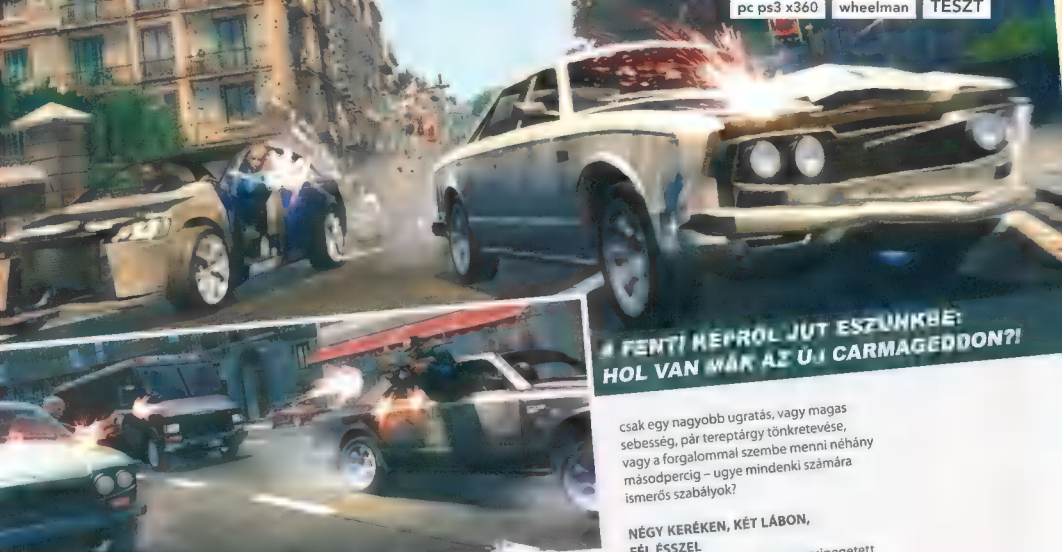
CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

A hatásvadász, igényes, bár kissé bugyuta átvezetőket nézve azonban egy pillanatra sem tudjuk majd elfelejteni, hogy a Wheelman mégiscsak egy hollywoodi film játékpárja, és mint az ilyenkor lenni szokott, a játékmenet ugyancsak könnyű és elnagyolt. Ha nagyon gonosz szeretnénk lenni, akkor azt mondanám, hogy összecscipkedtek pár dolgot a Driverből, a GTA-kból és a Need for Speed-színiából, ezt belerakták egy Burnout-levesbe, majd a végén belekejtették Vin digitális mását és basszusát. Ahogy a játék címéből már gyanakodhatunk, itt bizony leggyakrabban valamilyen kormány mögött kell majd látványos buvésztrükköket bemutatnunk. Kocsik furikázása időre, kocsik beszerzése, megvéde és adott helyre adott időben való eljuttatása, zsaruk lerázása, megfélemlítése és mindezek változatosa egyvelege. A GTA-kkal ellentétben ezúttal nem csak a natur, hétköznapi – jól begyakorolt – autólópis művészetét élvezhetjük, de

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **midway**
newcastle
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **nincs**
megnyitós **felirat (PC)**

**VIN OKÁNUMA, EGYÉNISÉGE HIHETETLENÜL
SOKAT TESE HOZZA A WHEELMAN HANGULATAHOZI**





A FENTI MÉPŐRŐL JUT ESZÜNKBE: HOL VAN MÁK AZ ÚJ CARMAGEDDON?!

csak egy nagyobb ugratás, vagy magas sebesség, pár tereptárgy tönkretévése, vagy a forgalommal szembe menni néhány másodpercig – ugye mindenki számára ismerős szabályok?

NÉGY KERÉKEN, KÉT LABON, FÉL ÉSSZEL

Az okosan, innen-onnan összecsiszegetett játékmenneti egységből akár egy kiváló játék is születethetett volna, azonban számos kisebb-nagyobb dolog rondít bele az összképbe. Az még oké, hogy nagyon elnagyolt az autók irányítása, de könnyörgöm, valami minimális kihívási faktort is csempészhettek volna a játékba! Az általunk vezetett kasznin mintha csak egy tankot rejtene » hétköznapi külső alatt, annyi lövést, ütőközést kibír, ellenfeleinket viszont villámsebessen kenhetjük fel bármelyik szimpatikus téglafalúletre. Az időre menő küldetéseknél borzasztó nagy ráhagyásunk van minden célpont esetében, és ha véletlenül telefonálás, vagy dohányzás közben játszanánk, és ennek köszönhetően valahogy mégis sikerül nagy nehezen elhaláloznunk, akkor is majdnem pont ugyanoda fog visszatérni » program, ahol épp feldobtuk kerekeinket, csak éppen magasabb életerővel.

A játék talán leggyengébb pontjáról pedig még nem is beszéltem. Sajnos akárcsak anno a Driv3r esetében, a gyalogos részek írói gyengére sikerültek. Ezeket a küldetéseket vagy teljes egészében ki kellett volna hagyni, vagy pedig, ahogy azt a kezdeti sajtóközleményekben is olvashattuk,

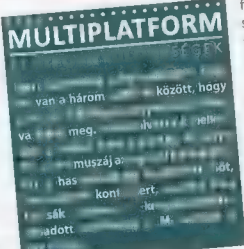
akár száguldó járművek felett is átvethetjük az uralmat, ha saját autónkkal megfelelő közelségbe tudunk kerülni hozzá. Sajnos ez is – mint csaknem minden játékelem – kicsit túl lett egyszerűsítve: elég 10-15 méterre megközelítenünk » célpontot, majd hosszan lenyomni a megfelelő

gombot, és akkor felengedni, mikor a képernyőn felbukkanó piros pont zöldre vált – elhibázni sem lehet. Valamivel összetettebb a konkrét száguldás közbeni harc: itt nem csak lökdöszhetjük, leszoríthatjuk az ellenséges négykerekeket – ez PC-n elég furcsán van megoldva, ott az egész jobbra-balra való ráncigálásával agresszorkodhatunk, konzolon a jobb karra inkább kézzre esik a dolog –, de akár kézfegyverünkkel is tüzet nyithatunk rájuk, illetőleg az egyes részekre, azaz a kerekre, a motorra, avagy magára » sofőrre. Ha megfelelő mennyiségű akcióponttal rendelkezünk, rövid nitróloketekkel tovább gyorsíthatjuk

kocsinkat, vagy akár egy látványos, ám nem túlzottan valószínű manőver keretében hirtelen megfordíthatjuk 180 fokkal azt, és pár célzott lövést leadva likvidálhatjuk kérietlen követőinket, hogy azután fennakadás vagy komolyabb lassulás nélkül egy visszapördüléssel később

folytathassuk száguldásunkat... Hát igen, ha szimulátort kerestek, irány » Race Pro cikk...

A különböző, nem túl változatos kocsik irányítása egyébként is minden tekintetben egyszerű és elnagyolt. Hirtelen gyorsulás, gyors lassulás, a kocsikat pedig szinte kilencven fokban keresztbefordítva is bevehetjük a kanyarokat. Gyakorlatilag minden tereptárgyat elsodorhatunk komolyabb lassulás nélkül – még a vastagabb fákat is – és a frontális karambolok sem tesznek bennünk túl nagy kárt. A már említett extra képességeket, funkciókat a Burnoutból kölcsönvett ötlet alapján veszélyes vezetéssel érhetjük el. Elég



SAJNOS A GYALOGOS RÉSZEK NEM CSAK FELESLEGESEK, DE IDEGESÍTŐEK IS. IGAZ, A HELYZET KÖZEL SEM OLYAN ROSSZ, MINT A DRIV3R ESETÉNEN...





HA NEM VÁRSZ TÖLE GTA-SZERŰ JÁTEKMENETET ÉS ÉLMÉNYT, DEMEKÜL FOGSZ SZÓRAKOZNI. MÉLY TARTALOMBAN NE KEMÉNYKEDJ, EZ „HOLLYWOODI JÁTEK”!



valamiféle fedezéses rendszerrel kellett volna megoldani. Jelenlegi formájában ugyanis nem áll sokkal többől, mint hogy a tereptárgyak mögé beállva, beguggolva tévőlől szépen lelövöldözzük a tehetetlenül tébláboló rosszfiúkat. Hatótávolságunk, sebzmértékünk sokkal nagyobb, mint az övéké, ráadásul Milo olyan kemény pasas, aki másodpercek alatt teljesen visszagyógyul, ha nem kap találatot. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, ezek listája folyamatosan bővül, ahogy haladunk előre a játékban, de tulajdonképpen nem sok haszna van, hisz a legegyszerűbb puskával is halomra lövhetünk mindenkit.

Szerencsére azonban ilyen megbízásokból kevés akad, túlyomó részt kormány mögött fogjuk fegyvelmezni Barcelona

■ A főkuldtésekkelőn változatosak, de a szaki mellekes feladat valami féjelmetsen monoton lett!

■ A spanyol rendőrök nincsenek beavatra a tervbe, így Vin köztük is rendet tesz...

népességét. A küldetések egyébként viszonylag érdekesek, változatosak, poénosak. Egyik alkalommal például nadrágot szárazon nem hagyó vezetési stílusunk segítségével kell információzt kicsikarnunk a mellettünk falfelérőn szipítóztó delikvensből, másszor nagyfőnököket kell megvédenünk a város minden részéből előbújázó rivális bandatagoktól. Szintén jó dolog, hogy alkalmanként akár motorokra vagy behemót nagy kamionokba is bepattanhatunk. A mintegy harminc küldetést magába foglaló sztoriszál a tényleg nagyon könnyű játékmenetnek hálá pár delután végigjátszható, bár utána, illetve közben akár még százöt mellekes elintéznivaló is, amikél különböző bónuszokat nyerhetünk meg.

Na viszont ezeket már csak tényleg a legdurvább achievement- és trófea-függők fogják teljesíteni. A sztorionalhoz kapcsolódó átvezető videóék és történet-elemek megfelelő hajtórőzt képviselnek a továbbjátszashoz, viszont a száz ötleték megbízatás csak a korábban már jól megismert egyes játékelemek monoton ismételtetése. A város felfedezése sem jelenthet komolyabb ösztönző erőzt sajnos, mert sajnos Unreal 3-motor ide vagy oda, a Wheelman bizony elég gyenge grafikával lett megálva. Az épületek egyformák, ugyanolyan háztömbökkel találkozhatsz mindenfelé, és városnegyedből sincsen túl sok. A textúrák részletessége szintje még talán elfogadható – az átvezető karaktermodelljei pedig

tényleg pazarul mutatnak –, de valahogy az egész város nagyon élettelennek hat. Bár vannak gyalogosok, azok nem csinálnak semmit sem, és valahogy számomra az egész megjelenítés nélkülözött bármiféle stílusoságot. Hangok terén már jobb a helyzet, Vin Diesel igencsak feldobja az átvezető videóék hangulatát, de a többi színkronszinész teljesítménye is teljesen rendben van. Zenéket tekintve jórészt porögősből, elektro stílus fele hajló, adrenalinpumpáló szólamokat hallhatunk, ezek is sikeresen javítanak a játék hangulatán.

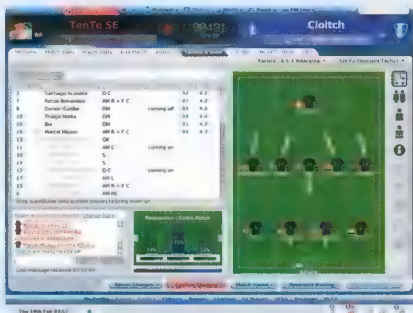
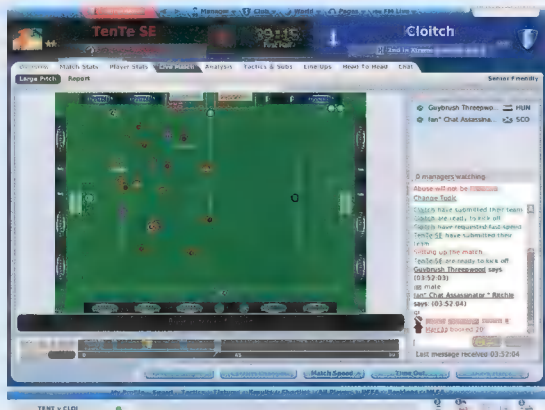
DIESEL POWER?

Összintén szóva így, hogy sikerült a Wheelmant pont a Lost and Damned GTA-kiegészítő után piacra dobni, kezdem megérteni a Midway csődbemenetelését rejtelmeit... Bár nem szabad, nem érdemes összehasonlítani a Rockstar szériájával – egyszerűen más világcsoporthoz (és egyébként játéktílushoz) képviselek –, a Wheelman a GTA-któl elvonatkoztatva is majdnem minden játékelemet túlzottan leegyszerűsített vagy megkönnyített. Az első egy-két órát még biztosan élvezni fogjuk, amíg csak az autókön ugrálásra, a gépfegyververopogásra és az átvezetőkre figyelünk, de aztán lelkesedésünk az élettelen városnak és kihívásoktól mentes játékmenetnek köszönhetően hamar lelohadhat. El tudom képzelni, hogy az alkalmi, vagy fiatalabb játékosoknak a bugyuta, könnyű játékelemek nem szegik hosszútávon sem kedvüket, viszont a véresszűj GTA-örültek számára a Wheelman így is csak egy végletekig leegyszerűsített klón marad. ■

5,70	720p, dd 5.1
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	
Könnyed utcai száguldozás a sávár Barcelona-ban, innen-onnan összelopkodott ötletekkel. Inkább csak az alkalmi – vagy Diesel-rajongó – játékosok számára javallott	

6.5





Már egy hónapja „teszteltem” és még a cikk írás közben is fut a háttérben a program, melyet elég véletlenül szoktak megítélni. Vagy nagyon szereted és nem akartál áldozni fel az oltarán, vagy pedig el sem olvasod ezen sorokat, hiszen nem is érted mi a jó ebben az akció nélküli játékban. Legrosszabb esetben a futól is utolsó. A játék **■** esetben nem nektek készült, ha mégis eljuttattok volna ideig: sipirc innen, ott a Resident Evil teszt!

ÉLŐ VILÁG MANAGERPALÁNTÁKNAK

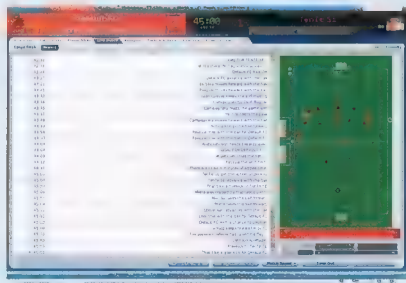
Aki maradt, azokkal viszont közlöm; ha sok pénz van és kevés szabaddidő, az FM 2009-et meg így is rongyosra játszd, akkor jól gondold meg mire vállalkozol, a cikk továbbolvasása tragikus következményekhez vezethet. Az SI úgy gondolta, hogy az MMO-játékok térdhódításának korában

kiadó **sega**
fejlesztő **sports**
interaktív
platform **pc**
megjelenés **febr. 17.**
multiplayer **1000**

Ha van pár lucat szabadon elfoitható órád minden héten, ennél jobb eszközt nem is találhatsz erre!

nekik is megérné – még ha egy alapvetően szűkebb rétegnek is – komolyabbra venni a témát és megteremteni az élő virtuális futballvilágot, szép vasos havidíjjal (kb. 2600 ft/hó). A „gombfoc” és a gigantikus adatbázis maradt, a játékményt viszont új értelmet kapott: elvesztett néhány megszokott lehetőség, az idő is másképpen értelmezendő és minden sokkal összetettebb lett.

■ Ez a játék egyik legakciódúsabb képernyője, gyengébb idegzetűek azonnal takarják el a szemüket!



Megveszed **■** dobozos játékot, benne négy hónapi játéklehetőséggel, majd irány **■** FM Live weboldala, ahol elkezdődhet a regisztrálás. Érvényes kód birtokában létrehozhatod magadat és csapatodat, majd elhelyezheted egy 1000 férőhelyes játékvilágban. Ezt csak egyszer teheted meg, utána a csapatod összefonódik a szerverrel mindörökké. Persze folyamatosan indulnak új szerverek, új játékvilágok, amiknek egymáshoz semmi közük

és a régebbiekbe is be lehet csatlakozni, ami be nem telnek. Első indítás után ünnepélyesen testre szabhatod a csapatod (mezek, logókép, stadion stb.), majd kapsz egy 16 fős keretet, akik között akadnak direkt **■** nemzetiségűnek megfelelő játékosok, így lehetett az én csapatom botlójúja/csdoscsatára Koplarovics Béla személyesen.

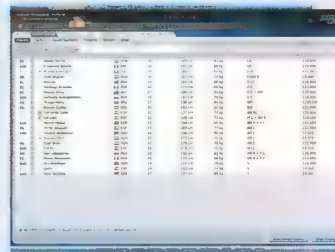
DRÁGA, DE FINOM

Valódi és nem létező focisták egyvelege adja a futballvilágot, Ronaldinohóbi is csak egy van – viszont hosszú ideig munka nélkül tengeti napjait, mert nincs virtuális csapat, aki meg tudná fizetni. A valódi futballklubok itt nem léteznek, minden együttes mögött hús-vér manager ül, akinek táplálnia kell magát **■** sikerhez. Rengeteg képesség van, de kezdetben még a taktikát sem lehet beállítani, csak ha megtanultad a megfelelő skilt. Tanulni pedig egyszerű; kiválasztod, hogy melyiket akard, és vársz – vannak amik valós időben örökbe, napokba, hetekbe, sőt, még hónapokba is telhetnek.

Elképesztően összetett és profin leprogrmozott játék, aminek minden egyes szeletere nagyon oda kell figyelni, legyen az taktika, pénzügyek, tehetséggazdaság, igazolások, vagy éppenséggel a stadion bővítése.

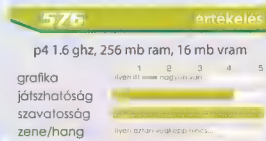
Football Manager Live

ALAPOZÓ A játékos társadalom 95%-a fel nem foghatja, hogy a Football Manager mitől okoz legalább akkora addikciót a maradék 5%-nak, mint mondjuk **■** WoW. Sebab, mindenesetre kedvenc menedzserprogramunk átkándikált az MMO-k világába...



Minden ilyen részhez több képesség tartozik, amiket el kell sajátítanunk, hogy például olcsón tudjuk igényes lelatókkal bővíteni a stadion, hogy több rajongó, több pénz hagyjon itt, amiből meg rendezhetjük az adósságot, amit meg mondjuk Robben leigazolása miatt szedtünk össze.

Még oldalakon át tudnék mesélni **■** játékmetről és egyebekről, hiszen piszok összetett, más elemeiben viszont kevesebb lehetőséget tartalmaz, mint sima FM, viszont egy biztos: ha azt szereted, ezt is fogod... **■**



Lehetett volna benne több olyan elem, mint ami a sima FM-ekben, de így is jól átgondolt, immo manager-t kaptunk, mely azoknak hatalmas játékelményekkel kecsegtet, akik szeretik a műfajt; csak lenne olcsóbb...

8.0

Mióta a Warcraft 3 elsőpró sikere után a Blizzard inkább holmi tizenkét milliós online hadszínterekre koncentrált, a Relic csapata lett a stratégiai játékosok utolsó biztos menetszára (no persze a Starcraft 2-re azért várnak). A kanadai stúdió még 1999-ben robbant be a közudatba Homeworld című, meglepően merész 3D-s űrstratégia-jával, és azóta sem voltak képesek hibázni. Könnyed magabiztossággal hódították el a legjobb RTS-éért járó címet 2004-ben a Dawn of War első részével, majd 2006-ban is, mikor a második világháború szénné unt stílusát voltak képesek sikerrel megreformálni. A Warhammerhez időközben három igényes kiegészítő is készült, így

talán joggal gondolhatták úgy a Relicnél, hogy az immár a hét faj részvételével vívott kolosszális háborút ideje alapjaiban megújítani. Az elképzelés dicsérendő, a végeredmény viszont talán túlságosan is elrugaskodik attól, amit a DoW1-ben annyira szerettünk.

■ ■ ■ OF DIABLO?

A fejlesztők hangzatos marketingmászlagja szerint a Dawn of War 2-ben kombinálni szerették volna az első DoW és a Company of Heroes-szériájuk minden jó elemét. Nos, a véleményem szerint nagyjából úgy sikerült, hogy a egyjátékos részből tulajdonképpen egy akció-RPG-t csináltak. Halál komolyan,

kiadó: **thq**
fejlesztő: **relic**
platform: **pc**
megjelenés: **febr. 20.**
multiplayer: **2-6**

AZ ELSŐ DAWN OF WAR A RELIC MEGLEPŐEN SIKERES STRATÉGIAI JÁTÉKA VOLT, AMELY KÉSŐBB HÁROM KIEGÉSZÍTŐT IS MEGÉRT. AZ IGAZI FOLYTATÁS JÓCSKÁN ÁTALAKULT, JOBBÁRA ELŐNYÉRE.



Igazi hősök

Az igazi hősök azok, akik folyamatosan fellépnek a mindent elpusztító durva ellenfeleket – már terminálási magasságig – és egyedül is legyőzik őket. Semmi felhúzható épület, legyárható egység, csupán meglévő csapatunk halott tagjait tudjuk friss hús-vér (netán fém-olaj) tagokra cserélni a pályán elfoglalt templom- vagy gyárszerűségeknél. Hőseink persze folyamatosan fejlődnek és elég sokfajta páncélt, fegyvert agghatunk fel rájuk, de ezzel csupán csak nagyjából követjük a szintén egyre erősebbé váló ellenfelek szintjét.

Minden idők legrészletesebb stratégiai játéka. Lenne, ha még lehetne egyáltalán tiszta stratégiának nevezni

tunk halott tagjait tudjuk friss hús-vér (netán fém-olaj) tagokra cserélni a pályán elfoglalt templom- vagy gyárszerűségeknél. Hőseink persze folyamatosan fejlődnek és elég sokfajta páncélt, fegyvert agghatunk fel rájuk, de ezzel csupán csak nagyjából követjük a szintén egyre erősebbé váló ellenfelek szintjét.

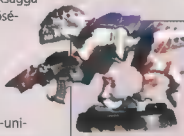
Egyébként az égedta világon semmi bajom nincs az akció-RPG-kkel, de érzésem szerint a DoW2-t inkább más névvel ellátva, valamifajta mellékszálként kellett volna piacra dobni. Bár tényleg megtalálhatjuk a Company of

Heroes számos jó elemét benne, például a fedezékrendszert, vagy az épületfoglalást, egy borzasztó fontos dolog hiányzik a DoW2-ből. Bár a CoH-ban sem volt klasszikus értelemben vett erőforrás-menedzselés, ott rá voltunk kényszerítve, hogy fokozatosan minél több ellenőrzőpontot foglaljunk el, és hogy meg is megvédjük őket, hisz így juthatunk csak embererő-, munició- és üzemanyag-utánpótláshoz. Ez a rész teljes mértékben hiányzik a DoW2-ből, mely alaposan rányomja bélyegét a játékmenetre, és kissé klíkkelőbajnokosságot váltottatja a korábbi taktikai lehetőségekben gazdag játékmenettel.

VÉRFGÜGYŰN ■ **MONITORON**
Mielőtt még teljesen elvenném mindenki kedvét a DoW2-től, leszögezem, hogy egy, a Warhammer 40K-univerzum depresszív, gótikus világát fantasztikus módon életre keltő, egyedi hangulatú program – csak épp számomra túlságosan fájó pont, hogy a kor trendjeihez híven

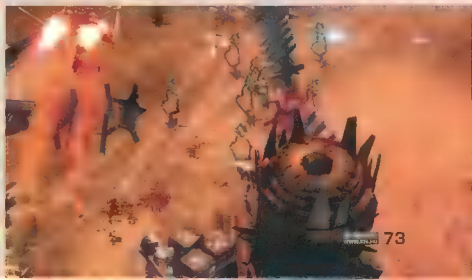


ELDÁK
Az „ürefelek” nem azok a táncoló-tollászkodó főfejek, mint fantasztikusokban tenyésző társai: nem, ezek szinte állatiasan brutális lények!



TIRANIDÁK
■ sötét mélyürből érkezett óriási tiranida flotta zabálja, pusztítja az emberlaktá galaxist. A tárgyalás lehetetlen, csak a lángszóróból értenek.

ennyire eltolták a játékmenetet az akció felé. Az akció felé, ami egyébként hihetetlenül látványos és bizsergetően hangulatos. Igen, a DoW2 kétség kívül minden idők egyik – ha nem a legrészletesebb RTS-e. A relatíve alacsony egységszámunk köszönhetően mind a hősök, mind a környezet részletesen kidolgozott, a páncélokban szinte minden apró repedést megnézhetünk. Az új fedezék-rendszer ráadásul magával hozta a teljesen amortizálható környezetet is, a különböző tereptárgyaknak más és más súlya, ellenállása van, de egy-egy komolyabb összetűzés hatására csaknem minden látványosan lebontható, felrobbantható. Mindehhez gyönyörű, változatos nagyzenekari szimfóniák párosulnak, melyek túlzás nélkül valóban epikus hangulatot kölcsönöznek az összecsapásoknak és tökéletesen asszisztálnak a „vérprofi”, félelem nélküli génkelte ürgárdisták és az elsőpró létszámfőlönyben lévő szakadárak összecsapásaihoz. Az egységek, hősök rövid beszólásai, megnyilvánulásai szintén tökéletesen hozzák a Warhammer-világ sötét, morbid hangulatát, főleg hogy a dörgő hangú szinkronszínek is abszolút profi módon lettek kiválogatva. Audiovizuális tekintetben tényleg szinte lehetetlen beletönni a DoW2-be, ilyen téren könnyedén ott lehet akár az év végi Best of Showállításunk technológiai díjazottjai között is.





■ Sajnos ezt a sztorimód során legalább ötször-hatszor fogjuk ugyanígy felkeresni...



■ Az egységek speciális képességeinek használata itt nem opcionális: ezek nélkül már az ötödik pályát sem ejük túl!

Kezdetben biztosan mindenkit magával fog ragadni ■ tényleg fenomenális látvány- és zeneorgia, azonban ha kicsit megszoktuk a csodás felszínt, sajnos lassan fel fog tűnni, hogy bizony a játék többi részére már nem maradt ennyi idejük a Relic-nél. Talán a legfájdalmasabb pont a „kissé” leegyszerűsített, stratégiamentesített játékménnet mellett az, hogy egyszerűen lusták voltak ■ térképek megalkotásához. Bár három teljesen különböző hangulattal bír bolygóra is

VÁR AZ ISTENCSÁSZÁR!

A Multimédia Holding jóvoltából két Dawn of War 2-t sorsolunk ki. ■ kérdéseinkre a választ a nyeremenyjatek@576.hu címre várjuk, Warhammer témamegjelöléssel (április 6-ig).

A kérdés: Mi volt a Relic eddigi egyetlen konzoljátékának címe?



ellátogatunk Omnís Arcanum elnevezésű anyahajónkkal, a konkrét játékterek írói gyakran ismétlődnek, és felépítésükben sem mutatnak túl nagy változatosságot. Bár a kampánymód nem lineáris, számtalan szabadon választott mellékküldetésben próbálhatjuk ki csapatunk ütőképességét, a legtöbb helyszínen öt-hat (!) alkalommal is végig kell verekednünk magunkat. Ez hosszútávon eléggé elomlózó, főleg hogy az egyes küldetések térképei tényleg csak ■ legcsekélyebb módon különböznek egymástól, még ■ ellenfelek is csont ugyanott vannak szinte minden alkalommal. Nagyon jó ötlet azonban, hogy a pályák végén szinte minden alkalommal valami dromedár nagy fölénfel vár minket, az viszont már kevésbé dicsérendő, hogy ezek is alig mutatnak változatosságot, tízedszerre legyőzni ugyanazt ■ monumentális rusnyaságot pedig már nem akkora poén.

HÖSKÖDÉS ÉS FEJLŐDÉS

A különböző küldetések teljesítésével bármely szerepjátékhoz hasonlóan hőseink folyamatosan fejlődnek és új képességekre tesznek szert. Szintlépéskor négy alaptulajdonságunk között oszthatunk el belátásunk szerint két-két pontot. Állóképességünk növegye nehezebb lesz két vállra fektetni adott hősünket és gyorsabban ■ gyógyul, energiáinkra költve pedig hasonló állandó tápot kapunk a speciális képességeinkhez szükséges naffához, illetőleg annak visszatöltődési mértékéhez.

Másik két alaptulajdonságunkat növelve ■ közel-illetőleg távolsági harcban bevitt sebzsérünket növelhetjük meg szignifikánsan. Ezek még így önmagukban halovány fejlődési lehetőségeket biztosítanak, a csavar ott jön be, hogy öt-hét pontonként az adott tulajdonság részben valamilyen extra képességgel is gazdagodik hősünk. Ezek lehetnek aktív képességek, amiket el kell sütni ■ megfelelő harci szituációban, vagy passzívak, ami még jobb, mert folyamatosan hatással van gárdistánkra, vagy adott esetben az egész szakaszára. Magasabb szinteken bakáink láthatatlanná válhatnak, magukra vonhatják az ellenség tüzerét, brutális támadásokra lesznek képesek, légitámaszt kérhetnek, gyógyíthatnak, de akár rövid időre sebezhetetlenné is válhatnak.

MÁSVÉLEMÉNY

megvárni, amikor elég hosszú, hogy milyen fast és a sztorimód, alaposan elgondolom. Türellem én csak multival nyomom, de ott a betárolt elég sokat. Gt az idt ízezt, konzervozottat legyőzgyakori, mindezt a képekre is szóval megcsinál, hogy minden kivetik a lampyba. Mindegy, már csak a leány, és az ennek következtében a procsimodt csak úgy, arad hangulat miatt, a végig fogja játszani!

További szerepjátékos elem, hogy hőseinket változatos fegyverekkel, páncélokkal és egyéb kellékekkel is felcíomázhatjuk. Ezeket a pályakon lecsapott táposabb szörnyellátják, vagy az adott küldetés teljesítéséért kaphatjuk meg őket. Minden cseccsebe látszik hőseinken,

sőt, még mozgásukat, animációjukat is érezhetlően megváltoztatja, ami komoly hangulati pluszt kölcsönöz a játéknak. Felszerelésünk egyébként igen komoly mértékben meghatározhatja harcúrtén követendő taktikánkat is: teljesen már stílus igényel, ha mindenki kezébe brutális vibrobárdokat, lángszórókat adunk, mint ha mindenkinél mesterlövőzpuskák és rakétavetők állnak készen.





Gépesítve

Ajárművek 11 fontos 12 csak
viszont 12 komoly
ellenünk

A játék nem túl részletesen, de több kategóriára bontva értékeli teljesítményünket az adott küldetésen, és ez alapján kapunk a bevetés végén összpontszámot, de természetesen bakáink külön-külön is folyamatosan fejlődnek. A feleslegesé vált fegyvereket eladva további XP-re tehetünk szert, bár ennek túl nagy befolyása nincsen úgy a 15-ös szinttől kezdve.

Az első tíz pályán még tényleg izgalmas és élvezetes tanulmányozni a különféle speciális képességek működését, különböző harci porlyókkal és puskákkal felvértezni gárdistáinkat, de mivel 10-12 szint után eléggé lelassul a fejlődés – sőt, 20-asnál meg is áll –, ez már nem hoz túlzott változatosságot a játékmenetbe. A pályák pedig az Istennek sem akarnak semmi újdonságot mutatni, mindegyikükön vagy néhány opcionálisan kiirtandó ellenséges bázison átjutva el kell jutnunk a térkép túlsó oldalán található főmüti-hoz, vagy pedig meg kell védenünk pozíciókat a hullámokban ránk támadó rusnyaságoktól. Egy idő után a harcok sem mutatnak túl nagy változatosságot, a kampány közepétől kezdve rutinszerűen rányomjuk hőseink két-három speccé képességét a hordákra, majd várjuk, hogy újrátöltődjenek, hogy újra elsinhettük őket.

Ha nem rontunk el valamit alapvetően, és kilaszálunk mindenki egyedi húzásait, könnyűszerrel diadalmaskodhatunk még a legkeményebb csatákban is. Hála a pillanatok alatt újrakezdő hősöknek még annak sincs különösebb jelentősége, hogy pályá közben nem lehet menteni – aki igazán kihívásra, és nem csak csodás látványvilágra vágyik, egész nyugodtan kezdje már eleve nehéz fokozaton a kampány végigjátszását.

VÁLLVETVE ÉS EGYMÁS ELLEN

A mostani RTS trendhez híven a DoW2 kampány módját is játszhatjuk egy baráttal vállvetve, ám az igazi felüdülést az



ORKOK

Waaaaagh! Az orkok zöldek, sokan vannak, és szeretik lerohanni a védtelen világokat. Ha szorul a kapca, akkor összekapják magukat, és vasóköllel csapnak vissza!



ÜRGANDISTÁK

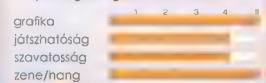
Ahány kolostorerőd, annyi fajta hit, annyi taktika, szókás és egyedi perverziz. Mégis, ezek az átműtött, génkezelt szuperemberek az emberlika galaxis igazi védelmezői.

egymás ellen vívott csaták jelentik. Itt végre visszatér a erőforráskezelés is, bár nem a klasszikus formában, hanem hasonlóan a CoH-ban vagy Ground Controlban látottakhoz a pályá kulcspontjait kell elfoglalnunk és megtartanunk, az így szerzett pontokból pedig fejlesztgethetjük, bővíthetjük hadsergünket. Az expanzióra épülő játékmenet valóban igen gyors folyású, folyamatosan pergő, hangulatos összecsapásokat eredményez, az pedig külön öröm, hogy itt a másik három, kampány módban megismert fajt is irányítasunk alá vehetjük, akik mind más és más taktikákat, játékstílust igényelnek. Bár egyelőre csak két játékmód (az ellenség bázisának megszemléltése illetve ellenőrző pontok uralására épülő) van, és térképből is csak hét akad, intenzitásának és hangulatának köszönhetően a multi mód jelenti a DoW2 csúcspontját.

VÉRITÉLET

Az első Dawn of War számomra a legélvezetesebb RTS volt, amivel a Blizzard "Crafty" óta játszottam, a második rész sztorimódja azonban csalódás volt. Bár imádom az akció-RPG stílust is, a szörnyű monoton pályák és behatárolt lehetőségek miatt valószínűleg végig se játszottam volna a DoW2-t, ha nem már kerül kiosztásra a teszt megírása. A külsőségek, a hangulat, a zene tényleg fantasztikusak, de számomra

döbbenetes, hogy a legtöbb külföldi kritika írója mennyire lazán tud elmenni a tény mellett, hogy semmi változatosság nincs a kampánymód pályái közt. Ilyen pófátlan pályá-ismétlődést még a Relic-nek sem szabadna megengedni magának, az RPG részt pedig még igazán tovább finomíthatnák volna, ha már a kulcsin mellett ez képviseli a játék másik fő gerincét. A DoW2 alapkonceptjait, bár nem rossz, szerintem bőven csiszolhatnák volna még egy fél évig, hogy ne csak a kezdeti eladási adatokat látva biztosra vehető – kiegészítésekben csapják hozzá egy másik nép kampányát pár új pályával, ami már egy igazi második részben már alaphoz is kijárt volna.



A DoW2 bár gyönyörű és hangulatos, inkább akció-RPG, mint stratégia. A hadjárat elég hamar monotonná válik, multibán viszont az egyik legjobb választás lehet.



8.1





Broken Sword: Shadows of the Templar – Director's Cut

ALAPOZÓ Klasszikus kalandjáték, Wii-re átirva. Viszont Tyler és Wilson e téren fejezik ki hivatalos tiltakozásukat, amiért Greg Sárba tiport a „egyedi, megismételhetetlen és csodás” Broken Swordöt. „Szégyen” – nyilatkoztak kollégáink.

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **revolution**
platform **wii**
megjelenés **márc. 24.**

A kik hozzám hasonló devians ósmohaként Grimm és Benedek Elek mesekönyvei után egyből a történetmesélés digitális, interaktív formájára (ejtsd: kalandjátékok) fele fordultak, még talán emlékezhetnek a Broken Sword körüli nagy felhajtásra. A CD-s formátum erőit kihasználó gyönyörű, részletgazdag grafika, nagyzene-kari aláfestő zene, teljes szinkron – mindez egy terjedelmes, misztikus kalandba öntve. Bár az akkori kritikák nem üjontgattak tőle, érős 80%-os körüli értékeléseket sikerült bes-

feltették a kérdést, hogyan is lehetne ebből a szériából még egy kis pénz kisajtolni minimális befektetéssel.

TÖRÖTT ÖTLET?

Hát persze, készítsük el valamelyik rész Wii-s és DS-es átiratát, tუპirozzuk fel kicsit, és adjuk el közel teljes árú játékként a tizenhárom éves programot. Ha ezt a formulát valami anno zseniális, „klasszikus” játékkal – mondjuk a Monkey Island 3-mal, vagy a Longest Journey-val – tették volna meg,

egy rossz szavam nem lenne, de egy jó átlagos kalandjátéknál annyira már nem lövöldözök örömrakétákat. Anno

A kalandjátékok Wii-s bujánzása remek dolog; csak épp ennél lettek volna jobb ötleteink is...

■ Az újrakidás kedvéért kipofozták a grafikát – amiért mi rendkívül hálásak is vagyunk; 1996-nagyon rég volt már...

pörnie, köszönhetően annak, hogy kicsit két szék közé huppant: sem a humor, sem a történetnél nem volt olyan erős, mint ezekre külön rágyúró számtalan riválisában. A tisztességes iparosmunka azért a kasszánál is elég jól kamatozott, így, bár közel sem vihartempóban, három folytatása is elkészült, az Ubisoftnál pedig valószínűleg

végigjártam, zúzottam mely emlékeket nem hagyott bennem, és szerintem még kevesebb fog megmaradni róla a neki most bizalmat szavazó Nintendósok körében. Oké, szó se róla, a színvonal tényleg szebb, a grafika árnyalatnyírt részletesebb, mint a '96-os ösközületé – sőt, beszélgetéseknél már vannak apró, kép-a-képben arcbavágások is –, de ez még így is jelentősen elmarad a Wii-n megszokott, átlagban annúgy sem túl magas grafikus színvonalról. Rajzfilm-szerű stílusában azért van némi hangulat, a jelentősen kibővített történet pedig egész új fejezeteket tesz hozzá a korábbi sztorihoz – már az első jelenet is egy nappal az eredeti B51 eseményei előtt játszódik –, a nyomozós, misztikus, Keresztosz Lovagok öröksége körüli bonyolódó történetektől azért nem fogjuk lárgni körmünk.

Az új fejezetek, dialógusok érdekében a Ubisoftnak ismét le kellett vadásznia a két főszereplő, Nico és George szinkronszínészre – bár ne tették volna! A dekoratív hölgyemény gusztustalan, idegesítő francia akcentusa felelevenítés nélkül is a mai napig fülemben csengett. A mellékkarakternél azért hál'istennek nem ilyen gáz a helyzet, a zene pedig teljesen a helyén van.

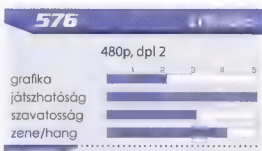
TÖBB, SZEBB, KÖNYVEBB

Az irányítás pofonegyszerű, a feladványok viszont továbbra is elgondoltak, helyen-



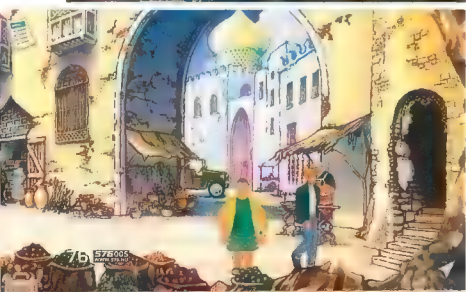
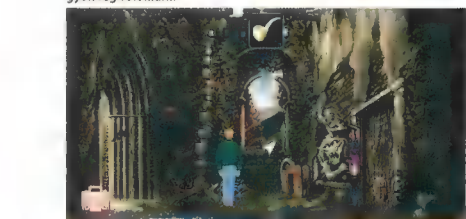
ként egész gonoszak. Épp emiatt került beépítésre egy többszintű segítő rendszer, mely először csak indirekt utalást tesz az adott rész megoldására, de akár a pontos megoldást is egyből meg tudhatjuk.

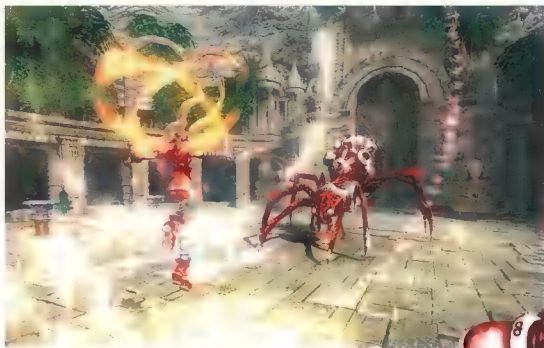
Bármennyire is hiánycikk mostanában a kalandjáték, a felújított Broken Swordöt csak akkor tudnám bátran ajánlani, ha igen kedvezményes áron vesztegetnénk. Ot számjegy forintoszságot elkérni egy némileg felupozott tizenhárom éves játékkért kicsit pofatlanság, bár a milliányi világszemete Wii-s játék felvásárlói közössége biztos nem értené egyet... ■



Egy tizenhárom éves kalandjáték külsőleg belsőleg korrektül kibővített Wii-s átirata, bár én már anno sem voltam elájulva tőle.

6.5





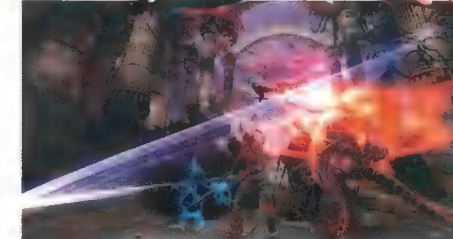
X-Blades

ALAPOZÓ Mangás testfelépítésű lányka két négyzetcentiméternyi ruhában ugrándozva-karodza megmenti a világot. És ez nem kritika akart lenni...

kiadó **gajjin**
fejlesztő **gajjin**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 18.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc, ps3, x360)**

Hallottatok már a Moszkvában székelő Gajjin csapatáról? Nem csoda ha nem, az oroszok vodka és koolaj témában ugyan nagyon ott vannak, ám egy kezemen meg tudom számolni, hány maradandó videójátékkal ajándékoztak meg bennünket. Az X-Blades pedig nem tartozik közéjük, nagyon nem. A játék már 2007-ben megjelent orosz földön Onimusha, pardon Oniblade címen PC-re, és bár nincsenek pontos adataink sikereiről, feltételezem, kiadó úgy gondolta, a Devil May Cry nyomaiiban kullogó játék másfél évvel később is megállja a helyét, főleg ha immár újgenerációs konzolokon is útjára indítják. Bár mostanság tény és való,

címlapjára, mint sem akciójátékba. Jellemre nagyjából olyan, mintha karakterért felelős orosz jömnökszember rábízta volna kidolgozását az öt éves, rajzfilmadokkon nevelkedett kislányára. Ayumi egyfajta Dante-Lara keverékként járja az ősi misztikus romokat mindenféle varázserejű tárgyak után kutatva. Minek neki társ, hisz vele csak osztani kéne a zsákmányon, két hatalmas pengéjével, pisztolyaival és mágikus képességeivel pedig egymaga is könnyedén rendet vág mindenféle mitológikus szörnyek túláradó tengerében.



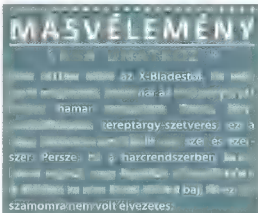
Aranyos pókika, látni hátsó, szép combok. Bládesek a belső is ilyen vonzó lenni, mint a hófoltok.

hiján vagyunk a Ninja Gaiden-szerű kaszabolós játékoknak, a X-Blades csak azoknak ajánlható, akik a szibériai jeges sztyeppék végtelen vidékeit sem érzik monotonnak...

MANGA-LARA
Főhősnők, az igen figyelemreméltó testi adottságokkal rendelkező Ayumi kisasszony, mintha csak egy japán animéből szabadult volna, rendelkezik mindennel, ami felkeltheti az erősebb nem érdeklődését. Bájait nem is takargatja különsekké, ötletzéke, vagy még inkább annak hiánya inkább predesztinálja őt a Playboy japán kiadásának

■ A látványvilággal állóképen nincs baj. De amint megmozdul, összetörik a illúzió

Onimusha, vagy még inkább a Devil May Cry ihlette, külső nézetből ide-oda ugrándozva kell szabályainkat és golyószóróinkat tetszés szerint váltogatva néptársat rendeznünk – hiába, ennek igen komoly hagyományai vannak Oroszföldön... A különbség csupán annyi, hogy a játék látványvilága, animációs részletessége körülbelül a korai PS2-es programok szintjén mozog. Az ellenfelek mozgása egyszerűen béna, de még Ayumi animációs fázisai is borzasztóan elnagyoltak, az emberi mozgástól elrugaszkodottak. A játéknak egyébként van egyfajta érdekes



művészi stílusa, a helyszínek például általában egész pofásan festenek és a fény-árnyék effektusok is hangulatosak, de ez nem képes feledtetni az alapvetően elnagyolt grafikát.

XXX-BLADES
Persze találunk ésszerű kifogásokat a puritán-ságra, a programnak gyakran túlság nélkül több, mint száz karaktert kell egyszerre kezelnie. Valami elképesztő mennyiségben zúdulnak ránk a vadon és a pokol válogatott vérszívói, hüsevői, és valahogy bírnia kell gépünknek, mikor tucatjaitól nyüzsgőnek képernyőnkön a mindenféle extrém kreatúrák.

Kezdetben még jól boldogulhatunk akár biztonságos pisztolyainkkal is, ám később, ha sikeres amazonok szeretnénk lenni, feltétlen meg kell tanulnunk a pengék szakszerű használatát és a elematlási mágia pár formáját. Ez nem is baj, szerintem frusztráló, hogy pisztolyainkat használva karakterünk szörnyen belassul és utóvá válik, ráadásul elég egy harapas valamelyik dekoratív testrészünkbe, és máris megszakad egy-két másodpercre akciózásunk. A pengék már hasznosabbak kellékek, véget nem érő brutálítás





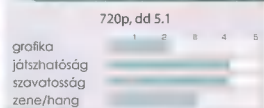
Ayumi bájai

Az X-Blades...
...az...
...merik
...nem
...
küzt...
...
Ayumi dek
tív há... felére
a...
... az... áll
...
... verzie
nál...
... viselt...

■ A varázslatok némelyike hihetetlenül látványos lett!

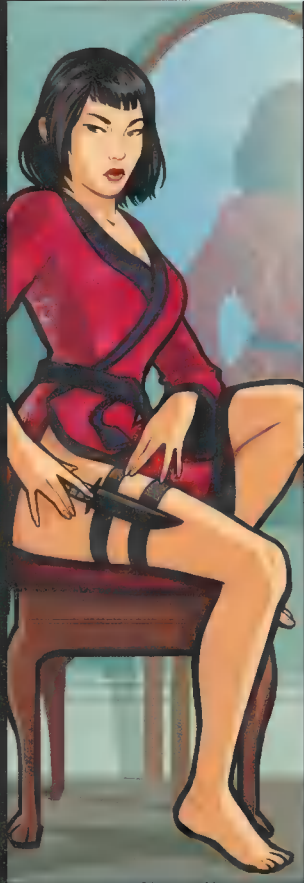
FROM RUSSIA WITH LOVE

Az X-Blades orosz fronton lehet, hogy megállta a helyét, de manapság ennél fényévekkel többet várunk egy kaszaból lájtértól. Ha a végtelen monotonitás helyett inkább egy harmadilyen hosszú programba összesűrítették volna az amúgy egész sokszínű ellentájját és helyszínt, amit megalkottak, akkor talán még egy-két ponttal magasabb értékeléseket is kaphatott volna, így viszont csak a legteljesebb kontrollor nyomdokának, legvadabb áchiemven- vagy tráfada-vezérlésnek aianthiatuk egy kikölcönsz erejéig. ■



Erőtlen és monoton Devil May Cry-klón. Furcsa mód azt kell mondanunk, hogy túl hosszú lett; egy kompaktabb, koncentráltabb csomagban mindez sokkal, de sokkal vonzóbb lett volna.

5.0



**grand
theft
auto**
**CHINATOWN
WAR**

**MÁRCIUS
20-TÓL KERESD
A BOLTOKBAN!**

www.mindgardens.com/submit.asp



NINTENDO DS





50 Cent

Blood on the Sand

ALAPOZÓ Mr. Földollár a Közel-Keleten tesz rendet. És bár klasszikussá nemesedő programról semmiképpen nem beszélhetünk, kulturáló hatása is elenyésző, be kell vallanunk, sokkal rosszabbra számítottunk.

kiadó **thq**
fejlesztő **swordfish**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **2**

Nincs semmi meglepő abban, hogy a licenszek alapján készült játékoktól szinte mindenkit kiver a víz (leszámitva persze azokat, akik rajonganak a forrásanyagért). Túl sok a megkötés; az alapanyaghoz való ragaszkodás olyan kompromisszumokra kényszeríti a fejlesztőket, amik az esetek döntő többségében a játékelmény rovására mennek.

A MÁSODIK FÉLDOLLÁR

A 50 Cent: Blood on the Sand, bár nem mozgókép-adaptáció, hasonló problémáktól szenved. A fejlesztők több interjúban

hip-hop szupersztár) mozog, ahogy viselkedik, ahogy pózol. Noha a főszereplő karakter valóban autentikusabb ismerője a gettó-életnek, mint a hazánkban erről rimelő formációk, ettől függetlenül elkerülhetetlen a pózsergés, ■ sztrádkultusz ihlette nagyképűség feltűnése. És itt jön a képbe egy paradox helyzet: bár a játékot csak 17 éven felülieknek kínálják, nehéz a nagykorúság elérése után komolyan venni mindazt, amivel szembesülhetünk.

50 és bandája, a G-Unit egy fiktív közel-keleti városban koncerteznek, majd miután

meggyőződnek ■ szervező fizetési képtelenségéről, egy shotgunnal próbálják jobb belá-

A zenék, a videók, a hangok mind-mind méltóak az MTV által befuttatott sztárhoz. És sajnos a sztori is...

is konzekvensen hangsúlyozták, hogy nem egy mezei akciójátékot, hanem a „mindentvivő 50 Cent-élményt” kívánják visszaadni; azt a miliót, amiben a „genszter” (értsd: egy multimilliomos amerikai

társa birni. Ennek hatására azonnal előkerül egy gyémántokkal kirakott koponya, amit hőseink konvertibilis valutaként értékelnek, ám ezzel nemcsak ők vannak így: nemcsak a feltűnő támadók pontosan tudnak a kopo-

nyáról, így némi túzharc után azonnal le is csapnak arra. Innen indul a történet – itt lépünk be a játékba.

És itt szembesülünk azzal, hogy a Blood on the Sand nem „50 Cent: A Videójáték”, sokkal inkább „50 Cent, Sikeres Videójáték-okba Csomagolva”.

GEARS OF 50 WAR

Kapunk egy külső nézetből játszható, kökemény, hűzős, lövöldözős akciójátékot, melyben Fiftyvel és egy választható társával vehetünk részt. Visszaköszönnek a blockbuster sikerfilmek legfelkapottabb elemei, legyen szó a Gears of War fedezékrendszer-használatáról, vagy ■ más játékokban is látott gépfegyveres autózetrésről.

Tény: bár ■ játék remekül játszható, nem érezzük, hogy az innen-onnan összelopkodott elemekre valóban szükség lenne. A járművezetés színesíti az akciót, némi változatosságot csempésze az agyatlant – de mégis élvezhető – lövöldözésbe, ám ■ fedezékrendszer alkalmazása inkább csak a trendek meglovaglása miatt kerülhetett be. Néha valóban hasznos tud lenni, amikor intenzív kereszttüzben lapulva tárazhatunk újra, de a játék első felében szinte egyáltalán nincs rá szükség – noha Fiftynek legalább egy Kalasnyikov-tárra való löszert kell bekapnia ahhoz, hogy elhalálozzon, ■ ellenfelek jóval gyengébbek: az alapfegy-





■ Cent úr alighanem érdekelt egy építkezési vállalkozásban, akkora hévvel rombolja a környezetet



■ Természetesen nem vagyunk egyedül, a sleppünk egy tagja mindig közelben kószal

verként szolgáló pisztolyból három-négy testre, vagy egy fejre leadott lövéstől beadják a kulcsot. Ezek után a kushadának nem sok értelme van, ha kényelmesen kocogva is le lehet puffantani a támadókat. Fedezékbe húzódva amúgy is gyorsan visszatöltődik a levegő (akár nulláról maximumra), sőt, a választott társunk is sebezhetetlen – egy részét jól tesz a játszhatóságnak, hiszen nem kell bosszankodnunk a rajtuk kívülről okok miatt bekövetkező újramezések miatt, másrészt viszont olyan vicces/szánalmas jeleneteket eredményez, mint az, amikor a csapatfőnök a heroizmus maximumaként egy szál pisztolyt soroz tankot a nyílt terepen...

Már rögtön a játék kezdetén kapunk egy telefonszámot az egyik szereplőtől – erre azért lesz szükség, mert időnként nyilvános telefonokba botolhatunk, és a csörgésre reagálva tudunk magunknak új fegyvereket vételezni. Az ezekhez szükséges összeget az ellenfelek ledurrántása, valamint a szétverhető tereptárgyakból kirugdosható pénz begyűjtésével szerezhetjük meg.



■ Ekkora kijelző-áradatot rég nem láttunk – néha szinte a teljes játékteret kitakarják a pontot, időt, életérőt, célt és ezernyi más dolgot mutató ikonok...



LOPOTT ÁRU

Az időállítás effektjét már annyi játékban láthattuk viszont, hogy inkább általános jellemzőként, mintsem plágiumként lehetne hivatkozni rá – ugyanakkor mindegy, minek nevezzük, ha egyszer a meglepte jóformán indokolatlan, a játék könnyedén végigjátszható nélküle. A Blood on the Sand dinamikus játékmenete nem kívánja meg azt a fajta kiszámítotttságot és precíziót, ami miatt szükségszerű lenne az alkalmazása, nincs olyan hűzós akciójele, amit a fedezékrendszer kihasználásával ne lehetne gond nélkül megoldani. Itt lép be a képbe, hogy a fegyvervásárlás lehetősége is inkább a változatosság szolgálya, a tartalmaság illúzióját hajtja szelvére – a játék (kis túlzással) kellő odafigyeléssel jóformán egy pisztollyal is végigjátszható, ha viszont nehéztűzérségre van szükség, akkor az ahhoz szükséges fegyvereket megtaláljuk a helyszínen is.

Az ellenfelekhez közel érve aktiválódó közelharc a szintén nem újdonságunkba mérhető QTE-rendszer szerint zajlik, de az ökölharcok látványosak, jól koreografáltak. A közelharc támadásokból többfelét is vásárolhatunk, ahogy a rapper mocskos szájú beszólásainak behozásával a verbális repertoárt is erősíthetjük, a testi kontaktus minőségének javítása mellett.

A játékot az Unreal 3 engine hajtja meg, ám a grafika minősége ennek ellenére elmarad a top kategóriás lövöldözős játékokban látottaktól; a terep ábrázolása korrekt, de a textúrák nem elég kidolgozottak, és kissé jellegtelenül is fest az egész. Az animációk minősége is hagy némi kívánnivalót maga után, valamint láthatunk már szebb robbanás-effekteket is. Ez összességében egy közepes ér; a pályatervezés színvonalra viszont kritikán aluli. A fantáziátlan kialakítás leginkább az „egyirányú” útvonalak köszönhető – az elágazások felderítésére a fejlesztők begyűjthető poszterekkel és kilőhető céltáblákkal próbálnak ösztönözni. Az amúgy is túlsúlyos HUD-on kívül további



NYEREMÉNYJÁTÉK!



A CD Projekt mindenki számára ingyenesen letölthető X-Blades demoját azonnal letöltheti a honlapunkról. A megletéssel a nyereményjáték sorsolása is elkezdődik. X-Blades megajándékoz!

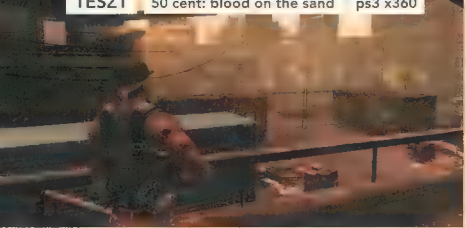
A kérdés: melyik játékosnak lesz az az orosz PC-s gép, amely a játékot megajándékoz?



A COLLECTOR'S EDITION TARTALMA:

X-Blades játéksztár (X360 verzió)
Művészeti album
192 oldalas végigjáték
23 cm-es fizikai figura
Örökjótár
Zenei CD

REKLÁMSZÖVEG
2008.04.06



■ A kép megtévesztően csendes, a következő pillanatban beindul a haddelhadd

világító, színes ikonok tűnnek fel, hogy véletlenül se legyen kétséges, merre van a továbbhaladás útja, és mi a teendő.

NEPNEVELES

Az eddig leírtak ellenére a Blood on the Sand nem rossz játék – nem rossz, hanem rajongóknak készült, és ennek a jelenségnek a mellékhatásait kénytelen elszenvedni minden átlagjátékos, akinek nem Fifty körül forognak a gondolatai. Ahogy már megjegyeztem: a legtöbb gondot pont a „alapanyag” biztosítja, amiből ki kéne hozni a maximumot.

Mire gondolkodok? Egy gangsta rappernek sosem a szerénység, az emberségesség az erős oldala, de a plafonzagzgatóan műmájér snittes és a b*zmegeléssel dúsított párbeszédnek pont a hitelességet kérdőjelezi meg. Egy kisseré elhiheti, hogy Darth Vader es Chewbacca létező személyek, egy felelős gondolkodású felnőtt azonban tudja, hogy maximum a modern népmesék közé sorolhatók be. Ugyanez a helyzet Fiftyvel is; annak tudatában, hogy aktív szemléző és tanácsadó volt a játék fejlesztése során, minimum bicskanyitogató azokat a betéteket látni, amikor a sztriptizbárban a helyi főhőnchő áradozva dadog arról, hogy ő a legnagyobb rajongója... hm. A tisztelet (vagy ahogy Kaliforniában mondják: respect) jön magától, mások szájába adni kissé szánalomkeltő. Pont mint egy harmincas Star Wars-hívő.

És mégis: egy rajongó pont azt kapja tole, amire számított. Ő ezt a tyúdekemény-



vagyok kiállást várja a főszereplőtől, ezt szokta meg a lemezeken, ezt ismeri az élettörténetéből – neki nem hitelességre van szüksége, hanem a valóságként rögzült fikcióra. Fegyverpogására, lüktető hip-hop zenére (erre rögzött visszatérünk), a nők rendszeres leribancózására, egy „golyóálló” idola. A többi nem számít.

Ha már a zene szóba került: itt is kiválglik, hogy mekkora rajongói kiszolgálás az egész játék. Természetesen adja magát, hogy végig a főhős életműve pörögjön, mert hát – merül fel a költői kérdés – mi lenne autentikusabb aláfestés, mint ez? A prózái válasz: valami teljesen más. Nehéz összeegyeztetni a hangfalszagató gépfegyverdübörgést, az intenzív, dinamizmusban gazdag akciót és a lassú, szaggatott ritmussal, MTV-kompatibilis rapzenét. A számok kiválasztása ráadásul nem is az adott jelenethez igazodik;



■ Gears of Cent, avagy 50 Locust Adventures is lehetett volna a játék címe

korlátot teremt, amiket megkerülve sokan éreznék úgy, hogy az átirat lényege tünik el a transzfúzió során.

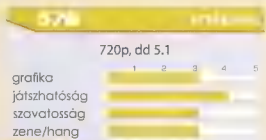
De a rajongók? Egyszerűen imádni fogják: a megcélzott vásárlóréteg pont Fifty bátyányóiból áll, ők pedig nyilván elképzelni sem tudnának más zenét költést – különösen, ha figyelembe vesszük, hogy szerepel a koron-18 olyan dal is, amelyek sehol máshol nem jelentek meg – ez olyan exkluzív tartalmat csap a játékhöz, ami eleve sokak számára eldöntötté teszi a vásárlás kérdését.

Nem, mégsem – ez a tény már a születés pillanatában eldöntött volt. A Blood on the Sand a rajongók játéka; talán sosem volt még olyan produktum, ami ennyire egy konkrét célcsoport szájáéhez kívánt volna igazodni. Ők a játékosok számára hibákat elkönyvelt jellegzetességekben sajátos kellemet fedezhetnek fel – mert, bár ez tényleg a „felülmúlhatatlan 50 Cent-élmény”, a témából futotta volna egy kellemesen kommersz, klassz akciójátékra is.

A történetet valami fölélményesen banális, néha letette elhínné, hogy józanul sikerült ezt valakinek kitárolnia

■ Ezt a játékot elnézve örülnék neki, hogy Bonóból és nem Centből lett ENSZ-nagykövet

állandóan lüktet a hip-hop, függetlenül attól, hogy egy épület belsejében kolbászolunk, vagy egy tankra készülünk plasztik robbanószert ragasztani. Csakis a főszereplő köré csavart történet indokolja a dalok szerepeltetését, semmi más. Erről beszéltem előbb is: a licensz sok



Tizenhét percet épphogy betöltött wannabe feketéknek és 50 Cent rajongóknak ez maga a gyémántokkal kirakott koponya. Mindenki másnak csak a kiskakas gyémánt félkrajcárja.

6.0

A legjobb PS2 és PSP játékok most csak 2999 Ft-ért!

csak az
576
üzletekben!
KbByte

A legkedveltebb PSP játékokat akciós áron vásárolhatod meg, kizárólag az 576 KByte üzletekben:



- FIFA 06 Platinum
- NBA Live 07
- SSX on Tour Platinum
- The Sims 2
- The Sims 2 Platinum
- Tony Hawk's PGA Tour 07
- UEFA EURO 2008
- UEFA Champions League 07



Az EA legjobb PS2 játéakai közül választhatsz:

- BOOGIE
- FIFA 07 Platinum
- NBA Live 07
- NHL 07
- UEFA Euro 2008
- UEFA Champions League 07
- Burnout 3: Takedown
- Def Jam Fight for NY
- FIFA Street
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Harry Potter and the Philosopher's Stone
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Lord of the Rings: Return of the King
- Lord of the Rings: The Third Age
- Lord of the Rings: The Two Towers
- Medal of Honor: Frontline
- Medal of Honor: Rising Sun
- Need for Speed Underground
- SSX3
- The Sims
- The Sims Bustin' Out



További információkért látogass el weboldalunkra (www.576.hu),
vagy bármelyik 576 KByte üzletbe!



MADWORLD

ALAPOZÓ Még hogy a Wii-gyerekkonzol... csak színes-tünci játékokkal. Hát nem! A Mad World bebizonyítja, hogy a platform melleses, és na a fejlesztő úgy akarja, akkor Wii-n jelenik meg az év legvidámabb brutalitás játéka:



Run honey, run – énekelte volt a triphop stílust populárisító de Skye távozásával saját sikerét szabotáló Morcheeba együttes. Arnold Schwarzenegger pedig futott, mint a rheszes, mert nem tehetett mást: az 1987-es keltezésű, a nyolcvanas évek abszolút értéktelen és agyatlan akciófilmjeinek többségével szembenően „A menekülő ember” hőse nem a győzelem, hanem a túlélés felé sietett. A 2019-es valóságshow az ókori gladiátorokat helyezte a modern korba, egy

olyan kietlen és kegyetlen világba, ahol az emberi élet csupán eszköz és kellék minden idők egyik legbrutálisabb játéka, az olajozottan működő erőszakorgájahoz. Huszonkét év leforgása alatt a Running Man mit sem veszített fényéből – olyannyira, hogy ma már egy nem hivatalos játékadaptációval is rendelkezik. Mert bár papíron a MadWorldnek semmi köze sincs Stephen King regényéhez vagy Michael Glaser filmjéhez, de a kettő közötti mágikus kapcsolatot letagadni sem lehet. Ben Richards anno megúsza (a filmben), de vajon Jack is eljut a ranglista csúcsára?

MENEKÜLSÉ

A GYŐZELEMRE

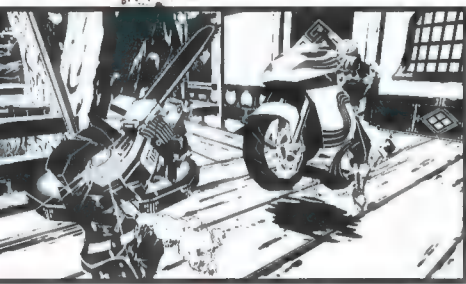
Különleges, a rendes keretek közé csak helyet-közel szorított játék készítésében a Platinumnak nagy tapasztalata van: ugyan papíron csak 2006 augusztusa óta léteznek, de a korábbi Clover-alkalmazottakból összeállt szupercsapat tapasztalata régre nyúlik vissza. Főleg klasszikusok terén, a Zelda játékménét a japán mitológiával és minden idők egyik legegységibb stílusával házította Okami, a beat'em upokat a képregényes körítéssel újra feltaláló Viewtiful Joe vagy az elborult témájával a Streets of Rage szellemét feltámasztó God Hand több,

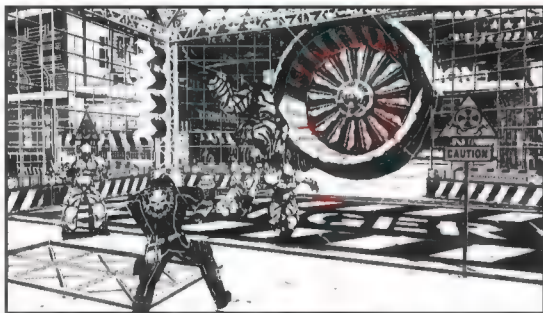
mint kiváló ajánlólevél. Utóbbi különösen, a Clover zárómunkája, a generációváltás hajnalán publikált Mikami-Inaba agymenés tulajdonképpen a Mad World elődjének tekinthető.

Mad World-elődnök lenni pedig jó, mert a Mad World ékes példája annak, hogy a Wii-re történő fejlesztésben is van jövő, és hogy kellő odafigyeléssel, elszántsággal és pozitív hozzáállással igenis lehet látványos, élvezetes és minőségi játékok készíteni. A

Mad World pedig pontosan ilyen: a meghatározatlan, nem túl távoli jövőben Varrigan városa ostrom alá kerül, a New York felépítésére kísérteties emlékeztető, több (fél)szigetén eltérülő megapolisz egy részével misztikus okokból elveszik minden kapcsolat. A földnyalába vezető hidakat valaki lerombolja, a kommunikációs eszközöket

leblokkolja – a magukat csak Szervezőknek nevező csoport nem egyszerű terroristaszereplőket szíjrájt robbantja ki: a Death Watch játék Varriganba érkezett. A modernkori gladiátorok a kihalt utcákon csapnak össze bármiféle szabály nélkül, csupán azért, hogy a gazdag ügyfelek által támogatott versenyzők egyike a csúcsra jusson, 100 millió dollárral gazdagítva



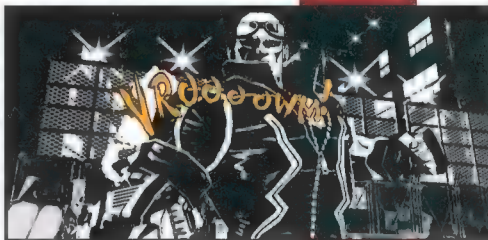


gazdaja számílját. Csakhogy ■ mostani alkalom különleges: egy titokzatos, senki által nem ismert kihívó száll be a viadalba. Hit the road, Jack!

VÉR, VERITÉK

A Mad World egy Wii-exkluzív vegyítés az akciójáték amely különös kegyetlenséggel ábrázol gyilkosságot, csonkolást, vulgáris beszédet és szándékosan túljátszott mennyiségű vért. A célcsoportja tehát nem ■ Wii-átlag, hanem a hardcore közönség,

megszégyenítő mennyiségű vér folyik, spriccel vagy árad. A sárka a képregényes gyököket szimbolizálja, szinte csak feliratok formájában futsz bele: a motor Vroom-vroom hangja vagy ■ pengék találkozásakor vizuálisan is ábrázolt hanghatás sajátos adalék. A Wii-t szokás gyenge és lövőben súlyos hiánnyal küzdő gépnék aposztrofálni, a Platinum erre viszont sokszorosan rácafol – ■ Mad World túlzás nélkül bármelyik újgenerációs masinán ■ élvonalba tartozhatna, ■ folyamatos



Jack azonnal jegyett váltott minden idők legvagányabb karakterei közé



Gonoszok

A Mad World számos nélkül a legjobb főlelenségekkel rendelkezik, amit Wii-n eddig csak látni lehetett, kreativitásban és stílusban szinte csak a No More Heroes kelhet vele versenyre. Van itt minden a képregényes: superhősök, kezdve a pengékkel tüzelt teknőspáncélba bújtatott pszichopatakon át egészen vére és farkasemberekig! Ráadásul a kivégzések is egyediek, Jack mindegyiket úgy intézi el, ahogy őt tették volna vele!

Ugyan nyúlfarknyi hosszúságú, de az a néhány óra legalább féktelen élvezetben, térdig vérben telik!

az, amely elsősorban PS3-on vagy X360-on költi el ■ verejtékek megszerzett pénzt. Jellegéből adódóan a Mad Worldben ütni, rúgni és alkalmanként hajítani kell, általában másokat, lehetőleg úgy, hogy a delikvens ne élje túl. A probléma adott: ezt ábrázolni és megvalósítani úgy, hogy hosszútávon is friss, változatos és szórakoztató legyen.

Az első lépés? Egyedi találás. Grafikáról megemlékezik a hagyományos felosztás szerint a záró sorok előtt illendő, a Mad World esetében a szabályok viszont nem érvényesek – elég csak ránézni a képekre és egyetelmű, hogy az alsó, ami szembe-tűnik az nem ■ ordas nagy főhős vagy a fegyverkinlát, hanem az, ahogy mindez egyetlen egészé áll össze. A Mad World e szempontból nézve, írjuk le, tökéletes. Nem épenhogy élvezhető, nem kiváló: hiba nélküli, messzemenőkig makulátlan és ■ végtelenségig kidolgozott építőkövek összessége. A Mad World gyönyörű maga abszurd és pszichopata bájjával. Láttam úgy olvastam ■ Sin Cityt? Akkor körülbelül tudod, hogy mire számíts – ■ Frank Miller által ihletett stílus ■ fekete és ■ fehér színek éles kontrasztjára épül, színnel találkozni ezen felül tulajdonképpen csak két féltől fogsz: a vörösről csak, hisz a Mad Worldben B-kategóriás szurárgélmeket

képfirissítéssel megfátogatott fekete-fehér abszurditás gyakorlatilag mindent kihoz a Wii-ből, amit csak lehet.

SZELLEMEK PÁLYÁJA

Járt utra ismét rátevéni hasznos, mert a már ismert terepen jóval több lehetőség van a kísérletezésre – a Platinum kis túlzással a God Hand 2.0-s verziójaként merészkedik vissza a beat'em upok területére, egy egész szaknyit újdonsággal, a Kill Bill elmebeteg bajos vízvezetárainak örököse: Jack egy másodperc sem viccel. Nem is tud mivel, ■ öklével bevitt Bud Spencer-i ütések és horgok ugyan nem éppen ■ leghasznosabb eszközök, de a karjára szerelt ■ véges mennyiségű, de automatikusan újratöltődő benzinnemességét felhasználó láncfűrész már annál inkább. A Mad World a lehető legtradicionálisabb akciójáték, amely ■ klasszikus pontozáshoz visszatérve teszi keretbe a cétalan öldöklést – a város területén előrehaladva ■ feladat gyakorlatilag mindig ugyanaz: adott pontszámot elérve megmérkőzni a helyi bajnokkal és továbbmenni ■ következő arénába.

A limit elérésének mikéntje viszont már teljes egészében a játékos feladata, azaz ■ te dolgozod. A Mad World ugyan kisebb

összegekkel díjazza a klasszikus „ketté-szelem, ahol érem” megoldást, de inkább a kombózársra és az akciók összefűzésére ösztönöz. Példa? A közeli utcátábla felkapása és a delikvens homlokán való átszúrása – ■ Mad World a tereptárgyakat bevethető, hasznos és létfontosságú fegyverekként kezeli. Fegyver lehet nem csak az előbb említett ütjelző, de a közeli kuka, hordó, arbrons vagy forró bádogláb is. Az, hogy mikor és mit használsz teljes egészében a te döntésed, a síma kaszabolással kisasíjoltatható párezer pont csálóká, ■ kintások többszöri használata ennél jóval kifizetőbb: érdekes egy gumikérekkel mozgásképtelenné tenni ■ áldozatot, aztán átszúrni ■ fején





Sajnos a képek nem hozzák át ezt a fantasztikus látványvilágot, amivel a Mad World büszkélkedhet. A gyönyörűen mozgó ellenfelek, azaz a pulzáló pálya, a fröcsögő vér, posztmodern mestermunka!



két-három stoptáblát, majd behajítani a falon elhelyezett tüskék, prések és egyéb masszírozó eszközök dzsungelébe. Merthogy Jack a terep speciális részait is aktívan használhatja, az éppen aktuális szakasz minden egyes négyzetcentiméterét vérről borítja be. A Mad World az erőszak ábrázolása terén egyáltalán nem vécél, ha kaszabolásról van szó, akkor Jack tényleg vágatagokat vág, szakít és elhajlít. A Mahunt ehhez képest negédes babuszúr: a Platinum a kilencvenes évek kreatív szabadságából merítve alkotta meg minden idők legbrutálisabb videójátékát.

Ami nem csak brutális, de a maga elborult módján még kreatív is – a Mad World klasszikus diagram mentén halad, az első órában teljes repertoárját bemutatva. Vagyis rövid időn belül unalmassá válna – válna, ha nem volna be minden egyes területen egy-egy újabb minijátékot. Varrigan Cityben ez gyakorlatilag bármilyen lehet, egy tízméteres darts táblától kezdve egy, a testeket két másodperc alatt folyékony állapotba préselő hatalmas acéltömbön át gyakorlatilag bármilyen. Minijátékokban részt venni kötelező, nem csak azért, mert piszkosul szórakoztatóak, de azért is, mert tetemes pontmennyiség szajtolható ki belőlük. Rádásul később, a fő sztorivonalon túl is előhozhatók a multiplayer módban. Amelyre amúgy semmi szükség nem volt, főleg ilyen formában nem: a már látott minijátékokat

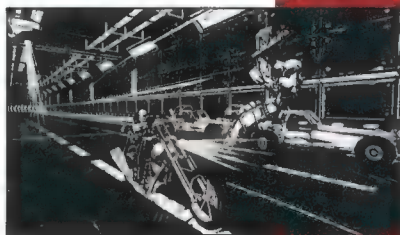
MÁSVÉLEMÉNY

Minden pálya csodálatos megkezdést, soha nem laposodott a játékmenet, mindig kínált újabbnál és újabb, ötletesebbnél is ötletesebb kivégzési módokat... no és beteg kivégzéseket. Roxas komálva csak csóváltuk a fejünket, hogy ennyi ötletet honnan a csudából vették! Komolyan mondom, annyira aprólékos, olyannyira odafigyeltek mindenre, hogy ilyet sehol nem láttunk még. És akkor a beteg, fekete humorról ne is beszéljünk: a két kommentátor valóban behalás. Vigig osztják az eszt, de olyan szívesen, hogy végig sziklatasz a nevétől. És a zene... hógig megy a rap, rölkün, a helyzettől, a történetről... ISTEN!! Egy bibi volt csak három, három és fél óra, és vége is!

egy menüpont alá terelő és maximum két főt támogató opció osztott képernyőn vezényli le a dolgot, de a kontextusból kiragadva egyszerűen nem működőképes a elképzelés, ráadásul még a technikai háttér sem biztosított.

Az első egy órát tekintve a Mad World gondolkodás nélkül kiérdemelne a maximális pontszámot: a delikvensnek szétcincálása, a fekete-fehér ábrázolás, a sötétebb hangvételű mangák világára kísértetiesen emlékeztető találás

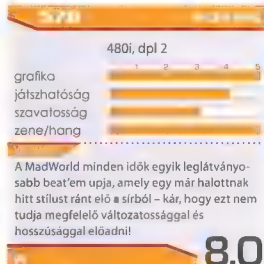
mind-mind egy élménybomba. Am ez nem tart ki a végtelenségig, a Mad World gyakorlatilag a utolsó előtti pályáig nem fejlődik a játékmenet terén, túlságosan korlátozottak és sablonosak a lehetőségek ahhoz, hogy hosszútávon ugyanúgy élvezzük a dolgot. Nem is tesszük, az első nekifutás a legjobb esetben is maximum öt órán át tart – Jack eközben több ezer ellen-

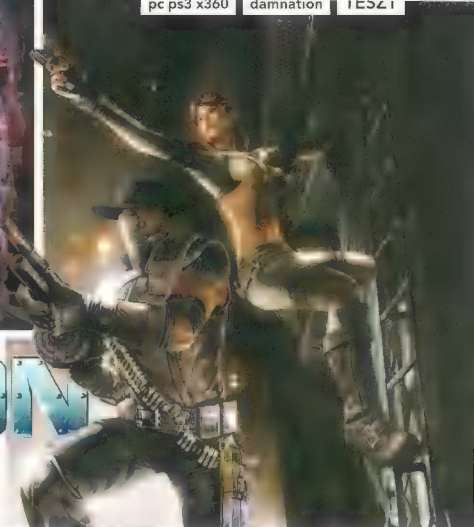


Nyeregben

Jack nem csak a kaszaboláshoz, de a motorokhoz is ért, az egyes szigetek között két keréken pattanva utazgat, egyszerű irányítással rova az utaknak sötét, minnel közebb meg vagy két tucatnyi ellenfelet is a láncúrára pengéire taszít. Rádásul még egy akciódús főellenfelet is bucsra ver vezetőkábel, stílusosan bucsúztatva el a földi jótól és a játékban való részvételtől a színtest motoros opcióment.

felet mérsárol le, megküzd minden idők leghangulatosabb főellenfeleivel és a gyatra, a pályák teljes újrakezdését is magával vonó mentési rendszerrel még az idegeket is borzolja, nem beszélve a bossfightok alatti mozgásérzékelés teljes zsákutjáról. Az élmény leginkább egyszerű, a motoros részekkel feldobott akció a végigjátszás után megnyíló extra fegyverek ellenére nem készült újból nekifutásra. Egyszeri, nagyon rövid mégis kielégítő: stílusban toronymagasan a legjobb próbálkozás a God Hand óta, a Wii palettáját szemlélve magasan a No More Heroes által képviselt játékok "hardcorenak" kategória ellövása. Hibákkal tűzdelt keringő a pszichopata mérsárosok parkettjén, langyosan gőzölő vértöcsében tapicskolva. Mert néha mindenkinek kell egy kis melegség. ■





DAMNATION

ALAPOZÓ Külső nézetes lövöldözés egy hangulatos steampunk világban. Nagy kár, hogy a játékmenet abszolút nem tud felnőni ehhez az ígértes kezdethez...

A Damnation fejlesztése Unreal Tournament 2004-modként indult, és miután alapötletével számos modkészítő versenyt megnyert, a Codemasters felkarolta a projektet. Az elképzelés és a világ alapvetően tényleg ötletes: az eredetileg 1861-65 között lezajlott amerikai polgárháború a sztori szerint pötytyet elhúzódt, a rabszolgatartók és a felszabadítók, illetve utódaik még a századforduló beköszöntével is serényen írták egymást. A technikai környezet időköz-

elnünk. Amire pedig komoly szükség lesz, mivel – ugyan egész gyorsan visszatöltődik életerénk – elég pár sorozat, esetleg egy-két sorétes a hátsónkba, hogy padlót fogjunk. Így hát elég béna módon különböző tereptárgyak mögé kell beszásszunk, és onnan ki-kipuffogatnunk, miközben imádkozunk, hogy nehogya valahogy a hátunkba kerüljön egy, a semmiből előtűnő ellenfél. Legfőképpen elég sematikus fegyverzenánklunk – sorétes puská, pisztoly,



A Damnation története anno modként indult – jobban jártunk volna, ha még maradt annak...

ben erősen megváltozott, borzalmas ágyúkat, járműveket fejlesztettek ki időközben, az elektromosság helyett pedig a gőz lett az uralkodó energiaforrás. Igen, a Damnation egyfajta steampunk környezetben zajlik. A háborúból végül Lincoln helyett a gonoszok vezére, egy fasisztoid, kegyetlen diktátor kerekedik ki győztesen. A lázadók maroknyi csapata azonban nem adja fel a reményt. És itt jövünk mi a képhe, a szakadár hadsereg eltökélt tagjaként kell győzelemre vezetnünk a demokrácia szószólóit ebben a furcsa világban.

DAMN, I'M BAD

A játék külső nézőpontból követi a személyeket, de sajnos semmiféle, ma már elvárt fedezékrendszert nem kapunk, így hát behatárolt mozgáskorlátokkal, guggolgatva és ide-oda oldalazva kell menekedre

sorozatíró – fogunk támaszkodni, társaink jórészt már a küzdelmek első tizedében másvilágra küldik magunkat, így csak inkább nyűg a vállunkon folyton újraélesztésükkel bajlódunk.

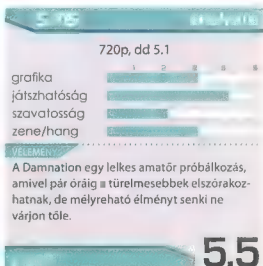
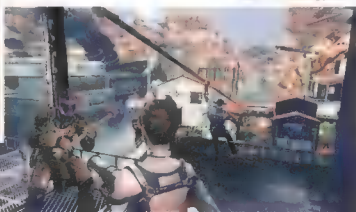
A sivár harcot színesítendő, főhősünk képes oszlopokat megmászni, falról falra ugrani és még egy-két szerényebb akrobatikus mutatványra, de azért ne várjunk egy Mirror's Edge-et, mindez nem sokat tesz hozzá a játékmenethez – a „vertikális shooter” inkább marketingkitaláció, mintsem tényleges stílusleírás. A harcrendszer amúgy nem olyan rossz, és ideig-óráig még élvezetes is lehet. A játékmenetbe némi csavart hoz, hogy alkalmanként ugyancsak furcsa járművekre is felpattanhatunk, vagy kezelésbe vehetünk egy-egy gigantikus rögzített golyószóró alkalmatosságát.

Kooperatív-mód van, de sok pályán nem egészen erre készült, így lesznek gondok például a létramászásokkal... Multiban az

codemasters
fejlesztő
blue omega
platform pc, ps3, x360
megjelenés ápr.11.
multiplayer 2-12
magyarítás felirat (pc)

oszlopmászás, ide-oda ugrálgatás sokkal hangszúlyosabb, itt jön ki, hogy a program UT-modként indult, mert még ez a legélvezetesebb része.

Külsőségeket tekintve a Damnation nem egy látványorgia, de azért a Unreal 3 motorból valami közepes szintet sikerült kipréselniük a Blue Omégás srácoknak. A karakterek egész pofásak, a megalkotott világ részletgazdagsága pedig bár nem a legazarabb, azért van némi hangulata az alternatív 1900-as évek világának. A játékról is elmondható: tud pár dolgot, amiért lehet kedvelni – de semmit, amiért igazán rajonghatnánk. És akkor még ott vannak azok az összetevők, amikért bőven lehet szidni... ■





ALAPOZÓ Ha ismered az inletó... rozzatór, ezzel a játéknak a légi balett... méltóan...

kladó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft**
románia
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 10.**
multiplayer **2-8**
magyarítás **felirat (PC)**

Dogfight. Lefordíthatatlan angol stílus-definíció azokra a játékokra, ahol a pergő, dinamikus akció kapja a legnagyobb hangsúlyt, a vasmadár terelgetésének mikéntje pedig részhalmozott képez a Flight Simulator és az Afterburner között. (Ha Wing Overt, Heatseeker és Ace Combatot emlegetek, úgyis beugrik, miről van szó.) Noha a kifejezés eredete az első világháborúig vezethető vissza, a Tom Clancy's HAWX disztópikus (közel)jövőképpel kecsegtet. 2012-ben a PMC-ek („Private Military Company”) – a Metal Gear 4-ből vagy a pár évvel ezelőtti iraki tudósításokból ismerős magánhadsergekkel uralkodik a hadszínter: kizsuperált és hipermodern gépeket egyaránt felvásárolnak, hogy lecsapjanak azokra a területekre, amiért a megbízóik a legtöbbet fizetik. Elveket és országhatárokat nem tisztelnek.

CLANCY. TOM CLANCY...

A jól csengő Tom Clancy névben, illetve az általa megalkotott világban rejlik lehetőségeket a Ubisoft bukaresi stúdiójának nem hagytaq parlagon heverni: a HAWX története pont a Ghost Recon Advanced Warfighter 2 és a EndWar közt foglal helyet. David Crenshaw, az USA egykori vadászpilótája csatlakozik a legjelentősebb PMC-hez, az Artemishez, ám miután egy konfliktus

során azok támadást indítanak az Egyesült Államok ellen, patriotizmusa hazahívja, hogy az országhatárokat védepresejen konzervdobozt az Artemis hadigépezetéből.

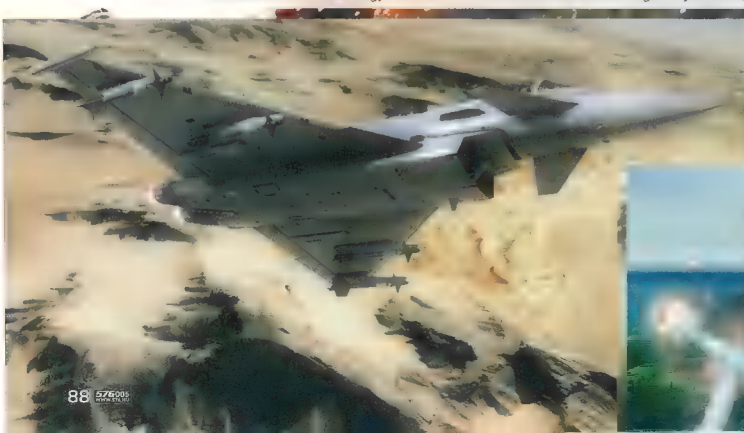
Miért is fontos ez? Miért kéne szignifikáns szerepet kapnia a sztorinak egy kondenzcsikban és levegő-levegő rakétákban oly gazdag akciójátékban? Nem feltétlenül kell – a Top Gunt is nyugodtan át lehet pörgetni, amikor a halfejjé Kelly McGillist mutatják. A HAWX-ra is tekinthetnénk egyszerű repülőgépes lövöldözésként, ha nem a bestseller-halmazoz Tom Clancy neve fémjelzné – így viszont elvárható lenne a banalitás mellőzése. Valamennyire szükséges, persze, de a fenti skicc úgy tűnik, nem elegendő indoklás ahhoz, hogy miért került egy programba a Su-27, a Mirage, az F-20-as és a Eurofighter Typhoon. Mókás, hogy pont a játék történetén lehet fogást találni. És itt jön a képbe, hogy nem, nem, mellékes: a határozza meg a objektívát,



a célpontokat, a helyszíneket, ezzel összefüggő beszélgetések recsegnek majd a pilóta fejhallgatójában. Az üvöltő, statikus rádióhang szőrborzó hatása évtizedes múltból felrémlő, amatőr szimulátor-fogyasztó koromból ismerős, itt viszont torzított hangon elrebegett közhelyszótárba megy át.

De ezzel majd csak később szembesülünk.

A kezdetben minden remek; demonstrációt kapunk a játék képességeiből. Rio de Janeiro, nappali helyszín, pofás, kellően részletes táj. Aláereszkedem a felhőfoszlányok közül, két kísérőm zord testőrként követi a manővert. Szépen kialakított belvárosi részt pillantok meg: helyén van az úthálózat, stramm módon festenek a modellezett felhőkarcolók. Bár nem igazán érzem, hogy egy több száz mérőfódes óránkénti sebességgel száguldo gép dübörögne alattam, nem is számít – a kissé vontatottabb tempó egyértelműen a játszhatóságot szolgálja. Tesztelem is, amikor a gépet megdöntve





talajszintre süllyedek, és oldalazva húzok el két épület közt – vagány! Felhúzom a Su-27 orrát, majd ■ Megváltó szobrát megpillantva tesztelem a fedélzeti gépfegyvert – az objektum nem rombolható, statikus. (Margóra: Kylie Elelson.)

A röpke rádiós traccspartit követően feltűnnek az ellenfelek – jelentős manőverezési képességekre nincs szükség, szokás szerint a célkereszt pirosra váltása, valamint a jellegzetes sipoló hang után ereszhetjük el ■ szeretetsomagot. Az újrátöltés időt vesz igénybe, de kettőt kapásból érdemes minden légi célpontra elpazarolni. Bár van egy bizonyos limit ■ cipelhető rakétákból, de ■ határ esetenként a százötvenet súrolja, így a hibázások esetén sem történik tragédia. Az Intercept már trükkösebb (és löszertakarékosabb) megoldás; az X lenyomása után egy sárga háromszögekből álló „csövet” vetít ki ■ gép: ezeken keresztül kell átrepülni, hogy az épületek fedezékéből tüzelő tankok kilövéséhez kiszámítsa az ideális rárepülési ívet. Csináld-magad „rail shooter”. Ha tartod az irányt, pályára állva már kilöheted ■ hadigépezet sunnyogó – vagy nehezen megközelíthető – tagjait is.

A kilőtt rakéták lerázásához használhatjuk az analóg kar megpöccintésével kilöhető, eltérelő hőfákllyát, a flare-t, vagy körmönfontabb módszerhez folyamodhatunk; valamelyik ravasz kétszeri gyors megrántásával az irányítási réséget kikapcsol – ■ hatás egy ABS nélküli személyautó kormányzásához

hasonlít. Míg a fedélzeti elektronika normális esetben leszabályoz, hogy elkerülje a a túlhűzást, itt szabadon randalírozhat sz ■ géppel, olyan kunsztokat mutatva be, amelyek óhatatlanul szükségesek ■ rakéták elkerüléséhez. J-forduló, kitérés, pörgés-forgas, lángcsóvával kísért hiperbola-kanyarok – Bessenyei Péter áhítatosan jegyeztél.

A látszólag hasznos finomságot a HAWK nem adja ingyen: a túl merész manőverek után az utánégo leállhat, a gép idegtépő vijjogás közben zuhanni kezd, te pedig a gyorsítást tövig nyomva imádkozol, hogy még a talaj előtt magához térjen ■ beste technika. Kis idő múlva újra belobban a sugárhajtómű, és ismét pályára állsz. A másik kerékkötő az, hogy ilyenkor kizárólag egy idegtépő külső nézetből követhetjük az eseményeket. A gépet körülbelül száz méteres távolságból láthatod, ami nem könnyíti meg, hogy magabiztosan meghatározhassd a „fent” és a „lent” fogalmát – néha a használhatatlan kamera miatt csapódsz be egy hegyoldalba, miután ■ kitéró manővert követően elégedetten nyugtáztad, hogy ■ Artemis katonái nem tudnak célzni. Ami azt illeti, te sem – ebből ■ kameraállásból hetven százalék szerencsére és harminc százalék kökemény rutinra van szüksé, hogy egy gyorsan suhanó Miget célkeresztbe állíthass. És néha szükség lesz rá, mivel



■ Belső nézetből sajnos ■ legtöbb gép meglepetősen irányíthatatlan, de bombázni azért így érdemes



a ketyegő stopperórához kötött missziók esetében néha hosszú percekig szerencsétlenkedhetsz, ha belső nézetből próbálsz meg levadászni a támadókat. Ilyenkor az Assistance kikapcsolása – szerencse fel! –, valamint néhány merész forduló után megváltásként hat a sipolást követő két szisszenés, amikor tudod, hogy a rakéták tévedhetetlen pályára álltak.

GYERÜNK TOVÁBBI!

A ridi offenzíva visszaverése a kökemény fikció ellenére is élvezhető; ■ problémák ■ második küldetésnél ütik fel a fejüket. Éjszakai pályán lapulunk egy Mirage pilótafülkéjében, a feladat helikopterek kimenekítése ■ militarizált övezetből –

Bár ■ Tom Clancy nevével fémjelzett játéktól magával ragadó sztorit nem várhatunk, maga az akció általában élvezetes!





■ A háromszögben való repülésnek mindig meg van a jutalma: felőtt ellenfél, vagy elkerült rakéta

ellenséges gépekre és SAM-ekre, azaz légelhárító lövegekre egyaránt számíthatunk. A fedezés zökkenőmentes biztosítását a feltűnő vadászok zavarják meg: ilyenkor tapasztaljuk meg, hogy mennyire esetleges az automatikus célpontkijelölés. Minden rációt mellőzve fogja be az akár 21 kilométeres távolságban süvítő vasmadarakat, függetlenül attól, hogy ilyen messziről nem jelentenek semmilyen veszélyt az éppen védett konvojra. A sok elbökülés magával vonja azt, hogy a technika csodáinak színesfém amortizálása során a helikopterek teljes lelki nyugalommal tartják magukat a menekülési útvonalhoz, még akkor is ha ezzel beleröpülnek a SAM állások kereszt-

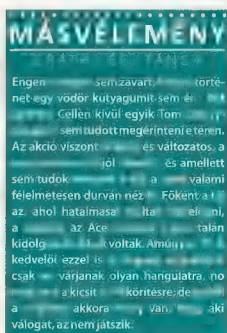
zébe, amelyek előszeretettel lyukasztják ki őket. A szükségessége elvitathatatlan: kell bizonyos limiteket szabni a játékosnak, hogy kissé kötöttebbé, összehangoltabbá tegyék a küldetések felépítését – de ezt a helikopterek életérejének kijelzéséhez,

tő, de inkább üvöltő kamikaze-pilótát nevel a játékosból. Komolyan, ennyire futja egy Tom Clancy nevével feltemplizett játéktól? Eltűzött rosszindulat, mondhatod, de mivel a játékban elsősorban történetvezetési küldetések kapnak helyet, ezért azoknak a satnya minősége az adott misszióra is rányomja a bélyegét.

Épp ezért azok a missziók a legizgalmasabbak, legötletesebbek, ahol nem a fent

részletezett blödségek kapnak teret. Imádnivaló az éjszakai bevetés, ahol Intercept-rendszert használva kell berepülni a SAM állások közé, hogy az optimális, kijelölt útvonalon haladva vezessük a kétféle dolláros lopakodó gépet a biztos megsemmisítő csapás pozíciójába. Szintén izgalmas a tengeri csata, ahol hasonló feladattal szembesülünk: óvatos manőverezés közben, kikapcsolt radar mellett kell kilőni a zavaróállomásokat,

elkerülve a keresztűz általi szétforgácsolást. Pompás érzés, ahogy a talajközben, radarszint alatt sunnyogunk, hogy kivédjük EMP lövegek támadásait – az itteni korlátozások (időlimit, optimális útvonal kiszámítása, korlátozott tartózkodás bizonyos zónákban) valóban sikeresen pumpálják az adrenalin és izgaszt a tenyeret. Chicago belvárosának ostroma pedig, ahol tankokat



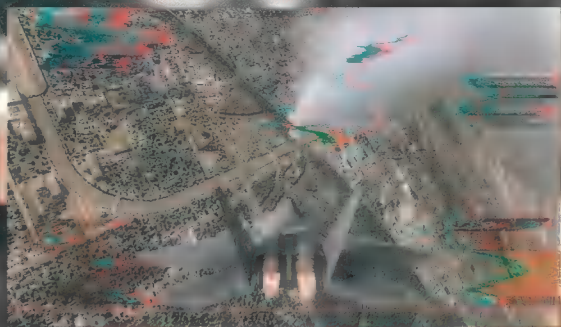
Engen Semzavart történet egy vadór kutyagumi sem é Cellen kívül egyik Tom semidudott megértenetén. Az akció viszont és változatos, a sem tudok a emellett feléletesen durván néz. Főként az ahol hatalmas ita el n, a az Ace talán kidőlt voltak. Amu kedvelő ezzel csak várjanak olyan hangulatra, no a kicsit körítésre de a akkora van aki valogat, az nem játszik.

A legnagyobb fájdalmat az Air Force One, az elnöki különgép megvédeése közben éreztem; hogy egy magánhad-sereg hadat üzen az Egyesült Államoknak, az már önmagában is megmosolygató, de az, hogy az Artemis vezetője és az amerikai elnök – stílszerűen – az Air Force One című film „nem tárgyalunk terroristákkal”-dialógusát folytatja le (mindez úgy, hogy tizenöt-húsz, a különgépet támadó ellenséges vadászpilóta liheg mögötte), minimum megmosolygató.



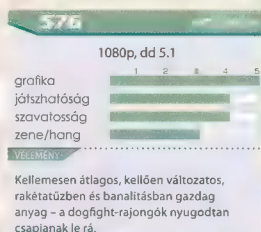


■ Jó teljesítménnyel, gyors küldetés-teljesítéssel és persze minden
előtt gép után is tapasztalati pontot kapunk. Ezekkel az amúgy,
automatikusan megnyíló gépek mellé szerethetünk durvább masi-
nákat, fegyverezési opciókat és más, kevésbé fontos apróságokat.



viszont a minőség megragadt egy közepes
Jerry Bruckheimer-film és ■ félhetes híradó
szignálja között.

A kissé kimért találás és az esetenként előfor-
duló banalitások dacára azonban ■ HAWX
igenis élvezhető; ebben talán szerepet játszik
az is, hogy az Ace Combat-séria kivételével
nincs konkurense. Mégsem lehetne monda-
ni, hogy csupán ■ vakok közti félszemű
király volna – legnagyobb hibája az, hogy
mechanizmus szerint próbálja meg mindazt
hozni, amit érzésből kellene. Ezt leszámítva
szinte semmi. A több, mint félszáz típust
felvonultató géppark, ■ változatos helyszínnek
és a többnyire barátságos kezelés verseny-
képes darabbá teszik – hogy a stílus rajongói
a porba alázzák vagy az egekbe emelik, ■ a
jövő zenéje. Előbbire ■ stílus alulreprezentált
mivolta, utóbbira a már részletezett, bosszan-
tó apróságok miatt van esély. ■



tyler 7.0

és ellenséges vadászgépeket kell visszaver-
ni, vagy a gyalogsági színekben pompázó
Szellemosztágot, a Ghostokat kell támogat-
ni, kifogástalan munka.

ANGYALOK TÁNCA

Nem nagyon lehet mibe belekötni; a fenti
síránközist nyugodtan vedd semmisnek, ha
a B-kategóriás akciófilmekben is mosolyfa-
kaszó történet és a kissé steril, kiszámított
játékmenet nem szegik kedvedet. De még így
is szívesen játszottam vele. Kissé sok az „amíg
nem tanulod be, nincs esélyed” felépítésű
misszió, de az optimális megoldás keresése
közben sosem éreztem tehernek a folyama-
tos újrapróbálkozást. Mindig érdekelt, hogy
legközelebb mivel szembesülök, adta magát
a téma, örömmel próbálgattam a töltéskép-
ernyőn látható tippelket és éles helyzetben. Nem
annyira precíz, mint a klasszikus PC-s szimulá-
torok, nem annyira pörgős és dinamikus, mint
az Afterburner – talán a kettő között próbál
meg ellavírozni, nem csekély sikerrel.

Ami javít rajta még, az a multiplayer – és itt
sem feltétlenül a nyolcfős légiháború, hanem
a kooperatív mód. Itt egy pártással a kötelek-
ben teljesíthetjük a küldetések (érdemes
Elite fokozaton kezdeni, hogy ne rájék
fácánvadászattá ■ dolog), és rögtön izgalma-
sabb is lesz, amikor a fülesből a havert halljuk
segítségért jajveszkelni, és nem valamelyik
ostobán leprogramozott poligontantokat.

Mégis: sokszor volt olyan érzésem,
hogy egy szentvelen, műszaki rajzlapon
megtervezett játékkal szórakozom, pedig
a fullasztó rakétafüst, az éterben hallható
idegtépő ordítás és az észvesztő sebesség
nagyon dobott volna a hangulaton. Nem
segít túl sokat az átélésben a zene sem;
persze, tudom, hogy nem üvöltöhet mindig
Kenny Loggins „Danger Zone”-ja, így

■ „Assistance Off”
módban sebb ■ látvány,
bonyolultabb ■ irányítás



SZÁLLJ EL, KISMIRAGE!



Az An-Tec jóvoltából egy PC-s HAWX-csomagot is
kisorsolunk, melyben a játék mellett egy póló és
egy kis eligazító kötet lesz. A kérdésünkre ■ választ
a nyeremenyjatek@576.hu címre várjuk, HAWXPC
témamegjelöléssel (április 6-ig).

Kérdésünk: Mi volt a játék munkacíme?





■ A bevásárlóközpont udvarát a Chop Til You Dropban szinte ellepték a zombipapagájok és -pudlik



Dead Rising

Chop Til You Drop

LEAPDRO Williamette városával egyetlen apró, icipici gond van: megszállták a zombik, és a város minden lakóját meggyilkolták. A játék 100 darab, meggyilkolt lakosból áll. Xbox 360-on 2006-ban, most ugyanezt a játékot a Wii-verzióban.

Link: [Duplicom](#)
 Yahoo: [Duplicom](#)
 Wii: [Duplicom](#)
 Xbox 360: [Duplicom](#)
 PS3: [Duplicom](#)

A feladat egyszerű: a 2014-es év első felében a vállalatok által kiadott nyilatkozatok alapján meg kell határozni, hogy a vállalatok mennyi pénzt fordítottak a környezetvédelemre. A feladat megoldása érdekében a vállalatok nyilatkozatait ki kell értékelni, és a megadott adatok alapján meg kell határozni a vállalatok által kiadott pénzt. A feladat megoldása érdekében a vállalatok nyilatkozatait ki kell értékelni, és a megadott adatok alapján meg kell határozni a vállalatok által kiadott pénzt.

1. A gazdasági adottságok, a munkaerő, a
 természeti erőforrások, az államháztartás
 egyensúlyi állapota

Frank West nem ismétolg csúszni várta a
Drop Til You Drop a beküldött postát.
Whe speckhat me the old nyoma az ébrat
mennyi vágya. A Quid Rins és
része egy amerikai kimenet kitört
zombiinváziót ábrázol egyenlőre kitűzve
bizonyos bizonyos körülmény. Minde-
gyik példányt megkap. Frank tovább
a központosított kiadás a nyoma egy
mennyi. Továbbra is ügyes példány.
mennyi és példányt a találok.
Köszönöm a több
hüvelykára, hogy
a központosított kiadás
mennyi és példányt a találok.
Frank Til you

■ Ez a felmérés nyilvánosan ismert a jövőben
de pontosabban darab szintre esz van.

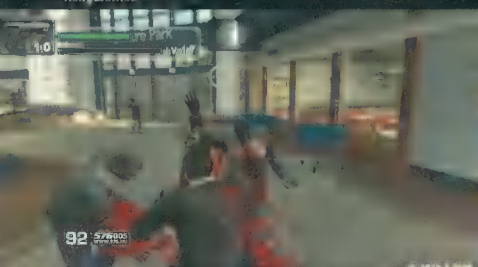
[illegible]

Az eredetit annyira meg kellett vágni, hogy Wii-n is működjön, hogy az élményből nem sok maradt.

[illegible]

Az orvosok felidőzték azt a frászt,
 Hogy annak – igen könnyű teherként és
 csodálatos társasjátékként – be-
 léphetünk – a betegségek és meg-
 téseik közt – a létezés menete miatt a

■ Sander a buclat
axial element,
and elongated as a
transverse



Prinny

Can I Really be the Hero?

ALAPOZÓ A Prinny egy mutáns pingvinserző lény (falákkal és egy, a negyedik dimenzióba nyúló óvtáskával), aki/ami eddig a Disgaea-játékokban tűnt fel, általában mint könnyen feláldozható élő ágyugolyó. Most azonban ő a hő!

A játék pedig egy ugráló-kardozós platformer, rengeteg aljas csapdával és szintén százzsám burjánzó föllenfelekkel. Alapos az eltérés a Disgaea-sorozathoz képest tehát, de ez cseppet sem baj – az utóbbi időben úgyis mintha kicsit túl sűrűn jelentkezne a Nippon Ichi a stratégiai RPG-vel, szinte minden hónapban bejelentenek valamilyen újabb portot, mellékzsalát vagy extra kiadást.

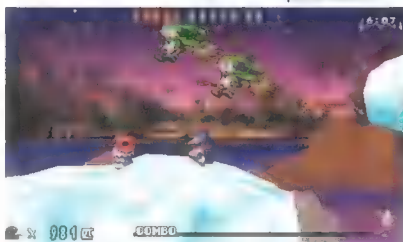
kiadó **nis**
fejlesztő **nippon ichi**
platform **psp**
megjelenés **2009. q2**
multiplayer **nincs**

A prinnyk ugyan nem túl hősiés lények, de most mégis összehoztak nekünk egy jó kis játékot!

De a Prinny teljesen új világba varázsol minket – mármint a játéktílust tekintve, merthogy a pici pingvinek utazása a szokásosan barom sztori köré van felcsavarva. Merthogy, derül ki a játék elején, a két lények főnöke, Edna alaposan bedühödött: valaki ellopta a süljét. És ugyan mit ér az élet, ha a „Ultradesszert nincs nálunk? Semmit, gondolja Edna, és az édesség nyomába küldi légiónyi hívét.

Igen, légiónyi, hisz a játékot 999 extra étellel kezdjük. Ha elhullunk egyszer, a legutóbbi – szerencsére sűrűn elsőző – checkpointtól

■ Az a repülő szönyeg minden időnk egyik legaljasabb platformeleme...



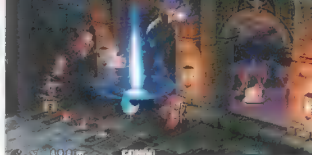
folytatjuk a kalandot, a számlálónk pedig eggyel csökken. Igazi veszély arra, hogy az összes életünkötől megszabadulunk azért nincsen, de a hat, egyenként is sok kisebb pályából álló világban azért rendesen hullunk majd. Főleg az elején, ahol a szinte végeláthatatlan utánpótlástól felbátorítva kockáztatunk. Aztán, amint

prinnyjeink létszáma, nyolc, hét, majd hatsz alá csökken, elkezdünk odafigyelni. Ez egyébként

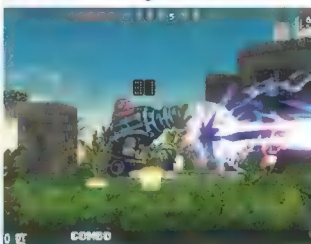
elég nehéz, hisz állataink elég könnyedén elhullanak – normál fokozaton négy ütéssel bírnak ki, de egy végtelen szakadékokkal telítész pályán (és ilyen lesz bőven!) ennél nagyobb a halandóság.

Amúgy prinnynek nem olyan védtelen, mint azt gondolnánk egy kék, falábakon ugráló, röpképtelen jószágrol. Egyfelől ott van a lesegelés opciója: itt Marióhoz hasonlóan ráöttyanthatunk egy ellenfélre, kiiktatva azt. Igaz, ez itt csak időszaks, a végleges ellenfél-irtáshoz kardunkat is be kell vetni. Az igazi királyság a két fenti támadás kombinálása, amikor (dupla)ugrás közben suhogtatunk nagyokat. A föllenfelek – szinte minden pálya végén találunk majd belőlük – fantáziadúsak, és miután kitanultuk az adott lény viselkedési mintáit, legyőzni sem egy nagy ördöngösség őket.

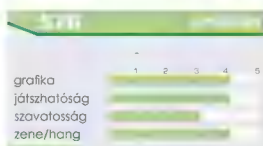
Mit tud még a játék? Van benne millió titkos cucc, megnyitható figurák a bázison, elmenthető és wifin a haverunk átküldhető visszajátzások (oké, ezt tíz emberből körülbelül nulla fogja használni – mi példátul tuti nem), egy alternatív sztorivonal,



■ Prinny járművei inkább a funkcionális, mintsem az áramvonalas kategóriába tartoznak



szóval rengeteg extra. Azonban a lényeg az ugrándozás, a vidám kórités (a történetről a karaktereken át a föllenfeleket mindent áthat a bohókás hangulat), egyszerre idegesítően nehéz és túlzottan megbocsátó játékmenet. Idegeskedésre, PSP-hajigálásra hajlamos személyeknek nem ajánlom, mert bármilyen nehéz is végképp kifutni a életéből, a sok aljas, „csaló” elhalálozás azért fel tudja húzni embert. Az előző számunkban említettük, hogy tavasszal a Prinny kezd meg a PSP-rezenszást – és ennél jobb kezdetre nem is számíthattunk volna! ■



Részben aljas, részben kedves kis platformjáték, valami félelmetesen kedves humorral. Nem bánánk, ha a Disgaea újabb és újabb verziói helyett inkább ilyen különleges, eltérő mellékzsalakkal dobálózna inkább a Nippon Ichi...

8.0

Dragon Quest:

Hand of the Heavenly Bride

ALAPOZÓ 17 éves klasszikus, meglepően friss formában. A hűye alchimí felímetesen sok javítást és egy elfogadható angolítást hozott magával, úgyhogy bátran mondhatjuk: remek üzletet kötöttünk!

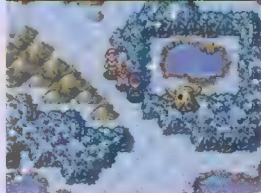
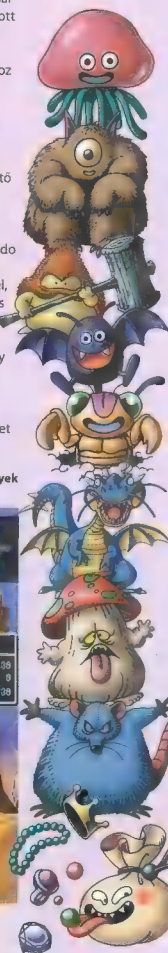
A sushi, a kapszulahotelek és ■ használtbugyi-automáták országának modern és időtálló nemzeti kincse a Dragon Quest – a szerepjáték-ami-csak-szombaton-jelenhet-meg. Nem is kívánom takargatni az elfogultságot: számomra (a Chrono Trigger mellett) a DQS „A” 16 bites RPG, mely most először lát napvilágot Európában. Az amerikai vásárlók már korábban is megmártóztathattak a honosított SNES-verzió gyönyöreiben; ezekből ma is fellelhető az eBayen néhány példány, átlagosan 250 dolláros egységáron (doboz nélkül, kopottan).

A Dragon Quest V DS portja nem szimpá a újrakiadás: igazi remake. Méghozzá ■ legjobban, amit mostanában láthattunk. A címkepernyőn felscendülő, szívmelengető Koichi Sugiyama-nitány hangzását tekintve félutas kompromisszumként fészkelődik a PS2-es japán újrakiadás nagyzenekari dallamai és a Super Nintendo pruntögyése közt. Majd új játékba csöppenve máris szembesülünk az engine-nel, amely mosolygós alázta a playstationös Dragon Quest VII színvonalát – noha a korábbi epizódok (a nyolcadik rész bezárólag) nem arról voltak híresek, hogy kiszajtolják az utolsó éortartalekokat is az aktuális célpárfómból, a DS-es kiadás pont ezt teszi. A 2D-s karakterek és ■ háromdimenziós, részletgazdag környezet kombinációja elbájoló, már-már érzéki

■ Csapatunkban meglehetősen furcsa lények is feltűnnek majd



kiado **square enix**
fejlesztő **arte piazza**
platform **ds**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **nincs**



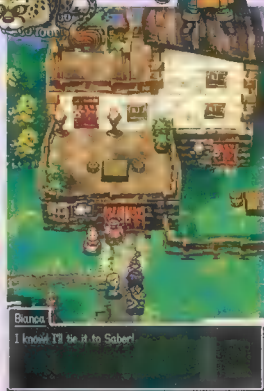
szépséggel kényeztet. A sötét katakombák, ■ hegyek sziklavájtá jaratai, vagy ■ ékszerdoboz-szépségű falukécsék örök emlékként égnék be a retinába.

A renoválás nem csak ■ audiovizuális szegmenst érinti. Egyes jelenetek kibővített formában köszönnek vissza:

A Dragon Quest V máj 1992-ben is remek volt, de a DS-4 kiadással a helyzet még tovább javult!

már a főhős születésekor feltűnnek olyan mellékszereplők, akik a SNES-verzióban nem szerepeltek, és ■ kikötőben is ez történik – noha a korábbi kiadás letisztult, pórásan egyszerű snitjei önmagukban is képesek voltak mindent láttatni, ezek ■ apróságok nem csorítják annak hírnevét, csak színesítik azt. Tiszteletteljes korszerűsítés. Finomításon esett át a harcrendszer is: a játékos javára változott ■ sebződés mérséklése, a begyűjtött ■ aranyak mennyisége és az ellenfelek életeréje. Míg az ortodox, hardcore igazságharcos korcsosulást ordít, ■ épeszü ember felhasználóbarát megközelítéssel dümög, és igaz van. Kézikonzolon, a XXI. században nem szórakozunk a nettó játékidővel, hanem kihasználjuk azt.

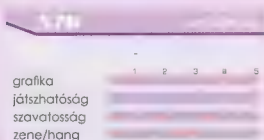
A nevek értelmetlen cseréljen lehetne mérlegelni ugyan (az apa karaktere Pappasból Pankrazzá változott – hogy



■ Kicsit megtévesztőek a képek: ■ egész játék 3D-ben pompázik, szabadon forgatható kamerával ellátva

mi?) de a fordítás minősége idegcsilapítóként hat. Míg a japán verzió pont a köznyelvi fordulatok természetességével lopta magát a szívbe, a SNES-es angol fordítás néhol túlfinomult szóhasználat indokolatlanul is arisztokratikus jelleggel kölcsönözött ■ játéknak. A DS-es szöveg szerencsére kellően egyszerű, időnként a

pongyola nyelvhasználatától sem mentes – ez sikerrel csempézi vissza az eredeti nyelvezetet az őt megillető helyre. Csak én nem találok a szavakat – meghatódtam. Miért ne tenném? Ez egy csoda. Tizenhét év után egy legenda rohanni kezd a „kejl fel és járj” szövegre. ■



A tartalmas, minőségű modernizáció iskolapéldája, melynek alanya egy zseniális, megkapó szerepjáték – a kortalan, magabiztos szépség szobra.

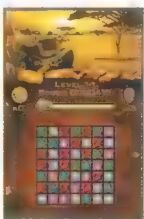
9.0

GYORSTESZTEK

Jewel Quest Expeditions

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ IWIN PLATFORM DS

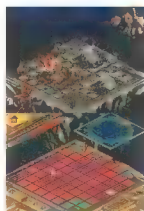
U nalomig ismert játék sokszerekladiadása: a Jewel Quest Expeditions a flashjátékok piacát megalapozó ékszerterelgetés hordozható rókabőre. Az Expeditions az égvilágon semmit sem csavar a „párosítás össze három vagy annál több elemet” szabályrendszeren, gyakorlatilag ugyanazt nyújtva, mint ezer másik társa. Csak épp egy rettenetesen gyatra és bugyuta, Zsé-kategorias dialógusokkal teltüzdelt, „történetbe” csomagolva, multiplayer móddal meglocsolva. A Jewel Quest egyáltalán nem rossz, a folyamatosan emelkedő kihívás és az egyre nagyobb játéktér tartogat meglepetéseket, de túl sokszor láthattuk már korábban ahhoz, hogy bármiféle újdonságot vagy tényleges adidiktót váltson ki. Ebben a hónapban a Puzzle Quest Galactrix jobb választásnak tűnik nála, bár a közönség talán nem ugyanaz – unatkozó házasszonyok és játéka szoktatandó barátnők mindenesetre tegyenek vele egy próbát. ■



6.0

Populous DS

KIADÓ XSEED FEJLESZTŐ EA JAPAN PLATFORM DS



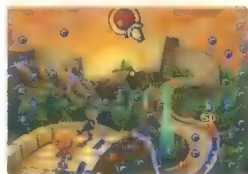
M inden istenszimulátorok őse két évtized után újra a horizonton: a Peter Molyneux karrierjét megalapozó Populous nem első klasszikus EA cím, amely visszatér. A Populous továbbra is rendkívül egyszerű feladattal indít – mindenhatóként a te feladatot a nép gondozása, a terepviszonyok módosításával lehetővé téve nekik az otthonteremtést, az egyre több hívővel növelve az isteni erő mértékét és fajtáját. Am a rivalis isten(ek) is pontosan ezt csinálják, ezért aztán a Populous gyakorlatilag egy végtelen háború a világot mozgató omnipotens erők között. Az alapjáték ugyan még ennyi év távlatából is remek, ám a DS képernyőjének mérete, a kiforratlan irányítás, és erősen elmaradt interfész és teljesen érthetetlen, és sokszor szinte elviselhetetlen szaggatás miatt messze nem nyújt akkora élményt, mint amire képes lenne: a Populous remek, de továbbra is csak PC-n, vagy még inkább Amigán. ■

6.0

Peggle Dual Shot

KIADÓ POPCAP FEJLESZTŐ Q PLATFORM DS

H osszú és nehéz szülés volt, minden idők egyik legaddiktívabb flashjátéka több mint két év várakozás után vált platformot – a PopCap-birodalmat életre hívó Peggle szinte változatlan formában ragasztja gép elé DS-en is a vásárlókat. A Peggle érdekes állat, olyan, mintha valaki házasan a Japánban népszerű pachinkót a Peggle Bobble-lal. A színes gömbökkel teli játéktérben a feladat egyszerű: adott mennyiségű golyóval kell eltüntetni róla a narancssárga darabokat. Ez csupán elméletben könnyű, a témékred akadályozó tényezővel telhagított területről leradírozni a célpontokat kifejezetten nehéz,



főleg mert a golyó a fizika törvényeinek megfelelően száll minden irányba. A Peggle még mindig nagyon addiktív és még mindig nagy kihívást rejt magában – épp itt volt az ideje, hogy a kézikonzolos közönség is megismerkedjen vele! ■

8.0



V áratlan siker után illendemes pengyártás: még magát a kiadót és a fejlesztőt is meglepo tarolás után kerek két évvel itt a folytatás. Jegyet váltott a hideg ürbe a Puzzle Quest, hogy erősen újraértelmezett játékmeneével ezúttal a sci-fi rajongókat csábítsa magához egy vaskos kalandra, ahol naprendszerket átszelve fedezhetnek fel új bolygókat, ahol hatalmas aszteroidákból bányászhatják ki az értékes nyersanyagokat, ahol idegen és érdekes lényekkel találkozhatnak. És megölhetik őket – logikai játékbán.

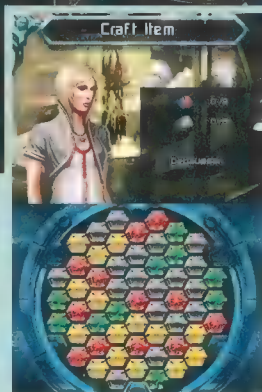
A Puzzle Quest két nagy érdeme? A flashformában kismilliárd formában elérhető, a casual közönséget gép elé ültető stílus megszerettetése a csomagolás által a hardcore közönséggel, valamint az ezzel járó elkerülhetetlen adidiktós kock. Nincs ez másként a Galactrix esetében sem, a fantasy milliót a sci-fi-re cserélő folytatás továbbra is Hexic-szerű logikai feladványok köré épít eszméletlen tartalmat, több tucatnyi naprendszert, több száz bolygót és ezernyi harcot kecsegtető galaxist álmódva meg.

A legdrasztikusabb változás magát a játékteret érinti, a határok elhagyásával és a sokszögekben rejlő határatlan lehetőségek



Aki anno megbirkózott a Puzzle Quest aljas gépi ellenfelével, annak ez a nirvána lesz. Viszont még mindig csak a rohadték!

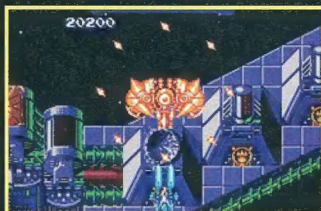
8.0



kiaknázásával a Galactrix jóval összetettebb, változatosabb és nagyobb kihívást nyújtó harcot kínál. A feladat változatlan, a cél továbbra is három vagy annál több azonos színű – nyersanyagokat szimbolizáló – elemet párosítani, de most már nem csak vízszintesen vagy függőlegesen, de átlós formában is, sőt: az eltávolított elemek helyén keletkező űr azonnal kitöltődik megpedig abból az irányból, amely felé távoztak az előző „lakók”. Megszozni ezt olyan sokáig nem tart, de az első óra kétségkívül a tanulással telik majd.

Utána pedig könnyebb akadály nélkül ugorhat fejest mindenki a galaxisba, teendő lesz bőven, a Galactrix elképesztő mennyiségű misziót és mellékfeladatot pakol a térképre – gyakorlatilag minden egyes naprendszerben kazalnyi dolgot lehet csinálni az egyszerű kalózvadászaton felül egészen az aszteroidák bányászatáig. A Galactrix bátran emeli át a klasszikus Elite kereskedelmi rendszerét is, folyamatosan mozgatva az árforrásokat. Csenckelni most már tényleg érdekes és fontos, a hajóra temérék kiegészítő pakolható, amelyek növelik sebességet és támadási erejét, erre pedig nagy szükség lesz mivel a Galactrix továbbra is előkényen pakol embertelenül nagy kihívást nyújtó akadályokat békák elé.

A DS irányítási variáns ehhez mérten remek választás hosszú utakra, bár meg sem közelíti látványban a PC-s és a majdan PSN/XBLA verziókat, az állandó töltés és a nem éppen precíz kezelés miatt sok bosszúságot tud okozni, de a Galactrix mindezek ellenére a tavasz egyik legjobb választása – előre az ismeretlenbe! ■



Retro Game CHALLENGE

KIADÓ KSEED FEJLESZTŐ NAMCO BANDAI
PLATFORM DS MULTIPLAYER NINCS
MEGJELENÉS 2009 MÁRCIUS

Masszív retro-dózis a jelenből: rémlik még, mikor a NES kontrollertől szorongatva küzdöttél óráig egy-egy pályán, felfedeztél akkor hihetetlennek tűnő távoli világokat, harcoltál olyan legendás hősökkel, akikről addig még nem hallottál? Akkor itt az idő, hogy leporold a tudásod, a Retro Game Challenge verbális múltidézésre csábít!

■ **Kitaláld, hogy az itt bemutatott három játék mely klasszikusok feldolgozásai!**



értékelés
w

Remek játéksomag, bődetesen élvezetes csomagolásban. Megint kisgyerek lehetsz, aki várja a következő 576 csodában bővelkedő számát!

8.0

Ráadásul kellőképpen vicces is, a Namco Bandai tökéletesen megragadja a gyerekkori hangulatot a szendvicseket folyamatosan kínáló anyukával, a mesterkelt sulis történetekkel, a vibráló képernyővel, az izdado tenyerű illúziójával és a NES színpaletáját maximálisan kihasználó, a gépi prűntyögést tökélyre emelő találgatással. Nagyra nõtt gyerekeknek és nosztalgizni vágyóknak tökéletes választás, de fokozottan ajánlott mindenkinek, aki kimaradt egy mára már legendás korból – most egy hamaris legendássá való játékkal pótolhatja azt! ■



KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

MAH-JONG QUEST EXP.

ACTIVISION • DS



Mah-jongból soha sem elég, a klasszikus távolkeleti játék ugyan messze nem rendelkezik akkora rajongótáborral nyugaton, mint Ázsiában, de még így is előkelő helyet foglal el a sakk és más egyéb játékok között. A Mah-Jong Quest Expeditions pontosan ezt aknázza ki, az érintőképernyőt remekül használó játéktérrel, hihetetlenül nagy tartalommal és olyan újdonságokkal, mint a speciális erővel rendelkező elemek. Ráadásul a klasszikus Mah-jongon túl előre rögzített feladványokkal teletömött logikai módokat is várja a kihívásra vágyókat, gyakorlatilag minden egyes bekapcsoláskor valami újdonságot téve le az asztalra. Mindezt budget árón, elérhető közelségben, hordozható formában – kell ennél több? ■

7.0

BOMBERMAN 2

HUDSON • DS



Önmagát elveszejtő klasszikus az ezredforduló után: az egyre gyatrább epizódokat magából kisajtoló Bomberman-széria két év elteltével ismét DS-en próbálkozik. De nem túl sok sikerrel, a klasszikus játékménem ugyan nyomokban a helyén van, de a Bomberman 2 ezen is csavar egyet, izometrikus nézetet használó, folyószerű pályákat küldetésekkel látva el, Bomberman egytől két méter magas emberi formába bújtatva. Rosszul, a Bomberman 2 (már maga a névváltoztatás is fura) iszonyatosan monoton, gyakorlatilag semmi újat nem mutat fel, amivel pedig próbálkozik, azt is gyatrán teszi. Ráadásul még rontand is: a B2 jóindulattal is csak az első generációs DS-vonulathoz ér fel. A jelek szerint Bomberman hamarosan bedobja a törölközőt – kar érte. ■

3.0

HAPPY COOKING

UBISOFT • DS



Bárgyúnak tűnő ötlet több millió példányt elfogyasztó kiadásban: a Cooking Mama váratlan és elsőprő sikere után lassan évekkel itt a kihívó, ráadásul az Ubisofttól. Az eddig rosszabbnál rosszabb DS-játékokat gyártó francia kiadó most rátalált a titokzatos receptúrára – a Happy Cooking ugyan stílusát tekintve jócskán elmarad japán társától, de minden másban hozzá az elvárhatót. A történetalapú megközelítés remek keretbe helyezi a főzőcskézést, a konyhában való kötetlen kószolás pedig a versenyen túl is remek ételkészítési lehetőséget nyújt. Kar, hogy sosem nyújt szabad kezét, robot módjára kötve mind az ebet a károhoz a procedúrától illetően – nagyobb szabadsággal remek Cooking Mama-kihívó lehetne, így viszont inkább csak megbilincselő imitátor. ■

5.0

ALLIED ACE PILOTS

GHOSTLIGHT • DS



Motorokart beindítani, munióit betölteni, ellenséget becélolni: ismét terítéken a második világháború. A Blazing Angels nyomdokain haladó AAP hiánypótló címként kíván érvényesülni, kötetlen repülő lövöldözést nyújtva, DS-en ugyan nem az első, de nem is a sokadik alkalommal. Milyen hatásfokkal? Nem túl jóval, az AAP a legnagyobb jóindulattal is korai tesztereknek bélyegezhető. Hiába a háború nagy légi ütközeteit viszonylag akkurátusan követő történet, ha mindez SNES-korszakot idéző megvalósítással társul. Apró, kevesebb mint fél perc alatt átszelhető területek, ismétlődő feladatok, életlen környezet és gyatra találat. Az AAP túlságosan kiforratlan és kezdetleges kronikája egy hősiess korszaknak: inkább hullagyalázás, mint tisztességes emlékköltés! ■

3.0



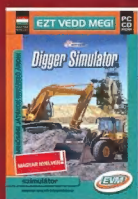
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!

Az "EZT VEDD MEG" sorozat ismét nagyot lépett. A teljes választékunkat megújítjuk, hogy a már korábban is megszokott, színvonalas termékek juthassanak el a kedves vásárlóinkhoz. Ennek első nagy lépése az, amit most láthattok!



Minden EVM PC játék

AJÁNLOTT fogyasztói ára egységesen **1999 Ft/db**



A SZIMULÁTOROK

- Bus Simulator
- Digger Simulator
- Farmer Simulator
- Garbage Truck Simulator



A LEGÚJABBAK

- Aggression - Reign Over Europe
- Dimensity
- Evil Days of Luckless John
- Worldshift



A TOVÁBBI ÚJDONSÁGOK

- Animal Hospital
- Call of Juarez
- Chrome Specforce
- Dracula: Origin
- Experience 112
- Film Speedway 3
- Nikita
- Pet Tycoon
- Torrente 3 - The Protector
- Virtual Skipper 5



ELŐKÉSZÜLETBEN:

- Age of Pirates II.
- Real Madrid - Real Life

További termékínálatunkat keresd a megújult weboldalunkon: www.evm.hu

A TAVASZ LEGNAGYOBB DÖRRIANÁSAI AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN

XBOX 360 RED Elite Limited Edition gépcsomag



- XBOX 360 Elite gép
- Wireless Controller
- Resident Evil 5 szoftver

99.990,-

Várható megjelenés: márciusban.

KILLZONE 2 gépcsomag



- 80 GB PS3 gép
- Killzone 2 szoftver
- ajándék HDMI kábel

109.990,-

576
KBYTE
ÜZLETEK

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznapi 18 óra közötti időpont)

VIDEKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.
Debrecen Plaza
Eger Agria Park
Győr Arkád
Kecskemét Malom
Kánizsa Centrum
Nyíregyháza Korzó
Pécs Arkád
Szeged Plaza
Szolnok Pelikan BK.
Tatabánya Vértess Center

06 52 698 759
06 52 342 120
06 36 312 031
06 96 555 049
06 76 320 474
06 93 317 179
06 42 688 208
06 72 523 909
06 62 468 978
06 56 344 478
06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza
Arkád Üzletközpont
Campona Üzletközpont
Duna Plaza
Europark
Mammut 2 Üzletközpont
Polus Center
Westend Üzletközpont

06 1 324 70 04
06 1 434 80 76
06 1 424 34 24
06 1 239 28 58
06 1 280 95 85
06 1 345 80 76
06 1 419 41 17
06 1 238 75 76